

UNIVERSIDADE FEEVALE
CURSO DE MODA

JULIA CANAL

O LÚDICO NA MODA: O USO DE FANTASIAS NA INFÂNCIA

NOVO HAMBURGO
2019/2

JULIA CANAL

O LÚDICO NA MODA: O USO DE FANTASIAS NA INFÂNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito final à
obtenção do grau de Bacharel em Moda
pela Universidade Feevale.

Orientadora: Prof^a. Me. Julia Isoppo Picoli

Novo Hamburgo

2019

JULIA CANAL

Trabalho de Conclusão do Curso de Moda, com o título de **O LÚDICO NA MODA: O USO DE FANTASIAS NA INFÂNCIA**, submetido ao corpo docente da Universidade Feevale, como requisito necessário à obtenção do Grau de Bacharel em Moda.

Aprovado por:

Prof^a. Me. Julia Isoppo Picoli Professora Orientadora

Prof^a. Marina Seibert Cezar Professora Avaliadora

Prof^a. Bárbara Koch Professora Avaliadora

Novo Hamburgo, junho de 2019

RESUMO

O trabalho a ser apresentado decorre partindo da compreensão da importância do uso de fantasias na infância como forma de estímulo para a criatividade. O estudo torna-se relevante para perceber a relação do desenvolvimento da criança e da utilização das fantasias por elas, na qual a acadêmica possui grande interesse em aprofundar estudos e clarificar as concepções sobre o assunto. O objetivo geral desta pesquisa é compreender a importância do uso da fantasia na infância e como pode auxiliar no desenvolvimento e criatividade da criança. Tendo como escolhida a metodologia de natureza aplicada, como procedimentos técnicos foram utilizados a revisão bibliográfica para compor a pesquisa e, para complementar, um grupo focal para verificar como este o estímulo do uso de fantasias ocorre. Nos objetivos específicos, a contextualização da infância com um breve histórico de sua percepção para com a sociedade, a compreensão do ato brincar, ressaltando também sua mudança ao longo do tempo, e percepção da importância do uso da fantasia. Chegando, com base nos estudos, ao entendimento de que o uso de fantasias na infância é de grande importância e através destas, auxilia as crianças a fazerem conexões entre o real e imaginário, na construção de seu mundo, na expressão de sentimentos, sendo possível observar e perceber particularidades, nos momentos em que estão brincando com a fantasia. Ainda, através dos resultados do grupo focal, pode ser percebido que a fantasia e seus acessórios contribuem para aguçar a criatividade e a imaginação. Junto, há a apresentação da marca Imaginè, marca de fantasias infantis que vem ao encontro do tema abordado, a metodologia projetual aplicada e as etapas que foram usadas para o desenvolvimento da coleção de moda de fantasias infantis femininas. O tema sobre os personagens e as fantasias surgiu a partir dos olhares das crianças, que reconheceram peças sendo como de personagens específicos e as mesclaram na brincadeira. Também deram grande importância aos acessórios. Criando um novo olhar para o vestir fantasias, inspirando assim a coleção de fantasias infantis femininas que será apresentada nesse trabalho.

Palavras-chave: A infância. O brincar. Crianças vestindo fantasias. Imaginação.

ABSTRACT

The following work comes from the knowledge about the value of wearing costumes in childhood in a way to encourage their creativity. This study becomes relevant to consider the relationship of the development of children and the use of costumes by them, whom the student has a wide expression of interest to be taken to further studies and to make more evident her acquaintance about the subject. The general objective of this research is to understand the relevance of wearing costumes in childhood and its help in development and creativity of a child. Choosing the methodology of applied science, using literature review to compose the research, as well as a research with focus group to verify the inducement of the costume's wearing. The specific objectives being presented by the contextualization of childhood with a brief history about perception of society and the understanding of the act of a play, emphasizing the change through time as well, highlighting the value of wearing costumes. Achieving, based on the studies result, the understanding that the use of costumes in childhood has a huge importance because through the cloth helping the kid to make connections, between the real and imaginary, building her own world, expressing feelings, being possible to look and realize particularities, by the time that they are playing with the mentioned costume. In addition, between the focal group results, can be noticed that costumes and accessories contribute to shape the creativity and imagination. Along with it, follows the presentation of the brand Imaginè, brand of children's costumes that comes to the theme approached and finally, the design methodology and how will be the steps for the development of the collection of fashion for female children costume's.

Keywords: The childhood. To play. Children wearing costumes. Imagination.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 A INFÂNCIA	9
2.1 O BRINCAR NA INFÂNCIA	11
2.2 O USO DE FANTASIAS NA INFÂNCIA	16
3 GRUPO FOCAL	21
4 MARCA IMAGINÈ	29
4.1 COMPOSTO DE MARKETING.....	30
4.2 PÚBLICO ALVO	32
5 DESENVOLVENDO A COLEÇÃO	34
5.1 TEMA DA COLEÇÃO.....	34
5.2 ELEMENTOS DE ESTILO.....	37
5.3 ESBOÇOS, PESQUISA E PRÉ-DEFINIÇÃO DOS MATERIAIS.....	38
5.4 CARTELA DE CORES E MATERIAIS.....	40
5.5 CROQUIS.....	42
5.6 DESENHO TÉCNICO.....	53
5.7 ESCOLHA DOS QUATRO LOOKS, TESTES E CONFECÇÃO.....	54
5.8 MODELAGEM.....	63
6 COMUNICAÇÃO	65
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
REFERÊNCIAS	74
APÊNDICE A: ROTEIRO GRUPO FOCAL	77
APÊNDICE B: RESPOSTAS GRUPO FOCAL	79
APÊNDICE C: HISTÓRIA CONTADA	84
APÊNDICE D: DESENHOS E FICHAS TÉCNICAS	85

1 INTRODUÇÃO

A infância é a fase de construção de conhecimento, na qual as crianças devem ser tratadas com respeito e compromisso. Etapa cheia de imaginação, em que o ato de brincar é essencial, e imaginar e se fantasiar são de extrema importância. O uso das fantasias estimula a criatividade, ajuda no desenvolvimento da expressão corporal e emocional, através da imaginação, entram em um mundo mágico que podem ser quem quiserem, afirmando ou desconstruindo conceitos, estabelecendo relações com o mundo.

A pesquisa torna-se justificada e importante para melhor entendimento e aprofundamento em estudos relacionados ao uso de fantasias na infância, para então alcançar a questão norteadora que busca a compressão da importância da utilização de fantasias neste período da vida e de que forma elas estimulam a criatividade. Utilizando o método de natureza aplicada, ou seja, “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.51), empregando o procedimento técnico de revisão bibliográfica:

Quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.54).

Também se faz presente a “Pesquisa experimental: quando determinamos um objeto de estudo, selecionamos as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definimos as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto”. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 57).

O seguinte trabalho está separado em cinco capítulos, que são indispensáveis para o entendimento do objetivo geral, que consiste em compreender de que forma o uso de fantasias na infância estimula a criatividade. Com os objetivos específicos, a contextualização da infância, no qual apresentará um breve histórico da sociedade e compreender o conceito de infância; entender o ato de brincar, que trouxe mudanças gradativas; compreender a importância do uso da fantasia na infância. No capítulo, “Grupo Focal”, relatar os resultados obtidos com o mesmo, e perceber o estímulo da criatividade a partir das atividades com as fantasias. Em seguida, no quarto capítulo, apresentar a marca Imaginè, seu composto de marketing e público alvo. O capítulo

“Desenvolvendo a coleção”, apresenta as etapas que foram utilizadas para a criar uma coleção de fantasias infantis, a pesquisa inicial, o painel de inspiração, os elementos de estilo, os esboços iniciais, a cartela de cores, os materiais e aviamentos, os croquis finais da coleção junto a sua descrição técnica, as modelagens utilizadas. Em seguida, o capítulo com a escolha dos quatro *looks*, os inúmeros testes de composições realizados ao longo do processo de criação das fantasias e de que forma foram feitos, além de informações sobre a confecção. No capítulo “Comunicação” é mostrado o editorial, junto a pesquisa inicial de poses, essência, ideias, acompanhando também o release da coleção, o painel da coleção, e alguns registros do desfile da coleção, finalizando o trabalho com as considerações finais.

2 A INFÂNCIA

A infância é uma fase da vida cheia de imaginação e brincadeiras. Ela abrange as idades de 0 a 12 anos incompletos, período no qual o desenvolvimento, aprendizagem, experiências, descobertas e memórias são mais intensas e marcantes. Tudo é novo e a partir das concepções que as crianças tem, o ambiente em que vivem, suas relações com as pessoas, percepções de significados e signos, vão moldando e construindo o seu conhecimento utilizando diferentes linguagens. Utilizam a sua capacidade para formar hipóteses e ideias, diante do que lhes desperta curiosidade, assim:

“Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação” (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL 1998, p. 3 – 4)

Segundo Friedmann (2005, p. 17) “Etimologicamente, *infantia* é a dificuldade ou incapacidade de falar; criança (indivíduo na infância, criação) é o que é novo, novidade. A infância é símbolo de simplicidade natural, de espontaneidade”. Ainda para Ferreira (2007, p.22 apud ALBA 2013 p.22) “a infância é uma fase da vida humana que merece ser tratada com compromisso e inteligência pelo mundo adulto, uma vez as transformações dos tempos modernos também atingem esse segmento social”.

E a fim de assegurar os direitos e deveres das crianças, foi criado o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente - LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990) em que a infância é reconhecida como uma fase importante da vida, onde as crianças precisam de cuidados especiais, pois ainda não conseguem ser responsáveis pelas suas escolhas, pois são consideradas vulneráveis. E para dar apoio aos seus direitos, elas são protegidas pela instituição.

Porém, somente há pouco tempo a sociedade reconheceu a criança como um ser dotado de necessidades especiais com particularidades. Segundo Postman (2008, p.12)

A ideia de infância é uma das grandes invenções da Renascença. Talvez a mais humanitária. Ao lado da ciência, do estado-nação e da liberdade de religião, a infância, como estrutura social e como condição psicológica, surgiu por volta do século XVI e chegou refinada e fortalecida aos nossos dias.

Ariès (1981) explica que na Idade Média, não existia o sentimento de infância, a ela não se dispensava um tratamento específico correspondente à consciência infantil e as suas particularidades que as diferenciavam dos adultos. Ainda sobre a época medieval Postmann (2011) explica que a mortalidade infantil era muito acentuada, devido à pouca instrução das mães em criar seus filhos, das doenças e do pouco conhecimento de cura. Portanto, as mães tinham muitos filhos, e poucos deles sobreviviam, desta maneira, não se criavam laços afetivos, pois os adultos, descreditavam na sobrevivência dos menores.

No mesmo período, a educação era rasa e entendida como algo desnecessário, devido à similaridade do vocabulário usado pelos adultos. Ao atingir os sete anos de idade, as crianças já passavam a ser adultas, na qual rotina, hábitos e vestuário eram os mesmos de um maior, sendo consideradas “adultas” em todos os sentidos, exceto na capacidade de fazer amor e guerrear. Conforme Postmann (2011, p.11) “as leis de sobrevivência não exigem que se faça distinção entre o mundo adulto e o da criança”.

Na Renascença, as concepções da vida adulta foram reavaliadas pela sociedade, esta entendeu que a vida adulta só poderia ser conquistada quando a leitura e a tipografia fossem dominadas. Por isso, pode-se entender que a escola promovia a infância das crianças, ensinando-as. (POSTMANN, 2011). Concordando, Kishimoto (2008) afirma que houve uma nova concepção de infância neste período do Renascimento, assim como Heywood (2004 apud ALBA, 2013), verificou-se a consciência de que as percepções de uma criança eram diferentes das dos adultos. Dessa forma, a criança passou a ser reconhecida como fase do ciclo natural e assim, notada como ser especial com necessidades, havendo a prioridade de ser separada e protegida do mundo adulto. (ALBA, 2013).

Ao recapitular a história da humanidade relata Kishimoto (2008, p. 63), que a criança neste período é reconhecida como uma natureza boa, e explica que “ mais do que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade”. Também como uma nova conceituação da idade adulta e de infância, Postmann (2011) reitera que a criança passou a ser tratada como qual, com respeito, com necessidades especiais, precisando ser protegida e separada do mundo adulto. O autor ainda explica que:

De qualquer modo, como a infância e a idade adulta se tornaram cada vez mais diferenciadas, cada esfera aperfeiçoou seu próprio mundo simbólico e, finalmente, passou-se a aceitar que a criança não podia compartilhar e não compartilhava a linguagem, o aprendizado, os gostos, os apetites, a vida social, de um adulto. (POSTMANN 2011, p.65).

Atualmente, existe o conhecimento de que as crianças apresentam ideias e percepções completamente difusas dos adultos, devido a estes últimos já apresentarem maior vivência e conhecimento mundano. Postmann (2011, p.65) relata que “na década de 1850, os séculos da infância tinham feito seu trabalho e em toda parte no mundo ocidental a infância era tanto um princípio social quanto um fato social”. A partir da metade do século XIX, o conceito de infância obteve seu auge, onde as crianças deixaram de serem consideradas “empecilhos, peso, ou força de trabalho” a pessoas dignas de respeito, cuidados e particularidades, as quais precisavam de educação, afetividade, família, ter seu bem-estar preservado, cabendo a eles o papel de criança, repleto de descobertas e brincadeiras. Pode-se afirmar, de acordo com Petri (2000 apud UJIIE, 2007 p. 3.)

O brincar modifica-se, segmenta-se e passa a fazer parte da vida infantil; uma vez que a infância passa a se construir como fase importante do desenvolvimento do ser humano e é dotada de especificidade, e que a criança adquire identidade própria dentro do contexto social neste período.

Então, é perceptível que a passagem da ideia de mini adultos para um ser com uma fase da vida só para si, na qual pôde-se concretizar a concepção da importância da brincadeira para a vida da criança. Assim como assegura Santos (2000), brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e desenvolver. Assim, sendo evidente que o brincar possui papel importante e indispensável na infância, e para sua compreensão, tal assunto será abordado posteriormente.

2.1 O BRINCAR NA INFÂNCIA

A melhor definição do brincar, é o divertir-se. A brincadeira é leve, prazerosa, uma descontração, dando a liberdade de imaginar, criar, ser quem e o que quiser ser. O brincar é para todos, sem distinções de classe social, cultura ou raça, e Bomtempo reconhece que (1992, p. 77) “Brincar exige concentração durante grande quantidade

de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança”. Assim como Ujiie (2007 p. 2) entende que “O brincar é uma atividade essencial ao ser humano. O homem sempre brincou sem distinção de regras, entre adultos, crianças e animais no decorrer da história da humanidade”.

Friedmann (2005) descreve indícios de que a brincadeira é tão antiga quanto o homem, arte, a antropologia, a arqueologia e a tradição moral, comprovando além dos livros de história a origem da brincadeira. Algumas delas eram praticadas na idade média, como brincar de boneca, fazer “comidinha”, cabra-cega e guerra de bolas de neve, que ainda são praticadas hoje (BERNARDES, 2005, p.47). Assim, a partir desse relato, pode-se entender que as brincadeiras de gerações anteriores são difundidas às gerações posteriores.

Ainda na antiguidade, a brincadeira era praticada por adultos e crianças, e tanto para um, quanto para outro eram consideradas um segmento da vida muito importante (FRIEDMANN, 1992). Compreende-se então, que o brincar, ainda tão atual, mesmo que fora algo praticado há muito tempo, ainda naquele período foi percebida a sua relevância no cotidiano, bem como reitera Ujiie (2007, p.2) “O nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brincar educativo origina-se na antiguidade greco-romana, surge ligada a ideia de relaxamento, necessário a atividades que exigem esforço físico e intelectual”.

No período da Idade Média, de acordo com Postmann (2011) brincadeiras e esportes eram irrelevantes devido ao sistema educacional da época, pois tinha como finalidade a disciplina. Kishimoto (2008) ressalta que o jogo na infância era visto como algo “não sério”, pois era associado à jogos de azar. Enquanto no Renascimento, o jogo era tido como algo livre a conduta, o qual facilita o estudo e desenvolvimento da inteligência, logo, foi adotado nos conteúdos escolares como instrumento de aprendizagem. Ainda complementa Postmann (2011) que na Renascença, com intuito de desenvolver o corpo, e ainda potencializar o desenvolvimento em matérias escolares, a ludicidade passa a ser vista como complementar as atividades, estudos, aprendizado, e ainda vira peça chave para a felicidade que se torna legítima. Fundamenta Ujiie (2007. p.3) que:

No século XVIII, ocorre a popularização das brincadeiras e dos jogos educativos. Neste período, onde predominava a produção de bens rurais, o brincar coletivo constituía uma atividade comum a adultos e crianças,

característico por ser corporal, socializado e prescindir de objetos e/ou brinquedos.

Com o Renascimento, inicia a percepção dos benefícios pedagógicos em que as atividades lúdicas podiam proporcionar ao ser humano. Segundo Ujiiie (2007) após inúmeros acontecimentos, como a revolução industrial, a mudança de concepção de vida entre o final do século XVIII e o início do século XIX, o elemento lúdico é tirado do cotidiano adulto, e permanece somente no dia a dia das crianças. O brincar então, sofre alterações. Surgem os brinquedos industrializados, e o brincar torna-se um tanto solitário. Alguns dos motivos pelos quais o brincar passou por mudanças no decorrer do século, Friedmann (1992), descreve que foi devido a ocorrência da redução de espaço temporal, pois agora, as crianças possuem inúmeras atividades em seu dia a dia, mesmo na escola é considerada como uma tarefa, sofrendo também pela diminuição do espaço físico, falta de segurança e o contínuo crescimento dos centros. Hoje, os estímulos são outros, a tecnologia, a mídia, o incentivo ao consumo, são alguns dos “motivos” que vem contribuindo para estas alterações.

É evidente que o brincar perdeu seu espaço físico e temporal, evidencia Friedmann (2004), pelo crescimento das cidades, aumento das distâncias, maior dificuldade de deslocamento e encontros, ausência de espaços públicos voltados ao lazer, ida da criança para escola e preocupação exacerbada com os conteúdos, falta de segurança urbana, inserção da mulher no mercado de trabalho, alto consumo de brinquedos industrializados, globalização geradora de generalizações e perda da identidade cultural. (UJIIIE 2007, p. 5).

Conclui então, Friedmann (1992), que o espírito da brincadeira permanece ao longo do tempo, mesmo que historicamente o conteúdo social da mesma forma tenha sofrido alterações. De acordo com Ujiiie a brincadeira é [...] fruto das relações da sociedade humana, que em sua essência promove divertimento, fascinação, distração, excitação, tensão, alegria, arrebatamento, ação e emoções que perpassam as necessidades imediatas da vida humana. (UJIIIE 2007, p. 2). Complementando, Piaget compreende o brincar como elemento de desenvolvimento cognitivo e forma de adequação ao mundo externo, um aspecto agradável e interativo do desenvolvimento intelectual. (1975)

A imaginação, imitação, memória são apenas alguns elementos utilizados pela criança durante o brincar, no qual fazem ligações do real e do imaginário e assim, a partir do que já conhecem, imaginam e criam suas brincadeiras. Piaget (1975) em sua

concepção, afirma que se dá o desenvolvimento cognitivo, social e natural, na forma de assimilação através da brincadeira.

No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento as expectativas sociais e familiares. A brincadeira espontânea proporciona oportunidades de transferências significativas que resgatam situações conflituosas (CUNHA, 1992, p. 35-36 apud SILVA; RESENDE, 2010 p. 71).

De acordo com Friedmann (2005, p.88) “o brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente”. Reitera que no brincar os seres humanos sonham, imaginam, onde naquele momento, transformam em realidade desejos e medos. Para Vygotsky (1991) “a etapa mais importante da vida infantil é o brincar, pois ele favorece a criação da situação imaginária e o desenvolvimento da representação, o símbolo, que diferencia o brincar humano e animal”. Complementando assim, “pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos”. (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL 1998, p. 28). As brincadeiras das crianças são criadas a partir das vivências que elas já obtiveram. Por conseguinte, estes estímulos criados pelas brincadeiras auxiliam no desenvolvimento criativo e lúdico da criança. Segundo Cerisara (2008 p. 131)

Analisando a estrutura do funcionamento da atividade lúdica da criança reflete uma relação constante entre a realidade e a fantasia, o que torna sua caracterização complexa, uma vez que não se limita a ser pura fantasia, entendida como negação da realidade, nem pura realidade transposta. (CERISARA,2008 p. 131)

Ao brincar, a criança está socializando, e tal prática contribui e estimula na inserção social, pois não há pré-requisitos para poder brincar. Também é na brincadeira que a criança descobre e entende seus gostos e preferências, ao aguçar seus sentidos, a percepções das crianças colaboram para seu conhecimento e construção da identidade. Logo, para Cunha:

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria também porque na brincadeira não há trapaça, há seriedade, engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção concentração e muitas outras habilidades.

É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-se na dimensão de suas possibilidades. (CUNHA, 1992, p. 35-36).

Cunha (1994), e Silva; Resende (2010), concordam que brincar é um dos pilares para a criança aprender e desenvolver inúmeros aspectos intelectuais, físicos e emocionais, auxiliando na construção de valores, e possibilitando incontáveis formas de criação.

Por isso, o brincar soma-se ao educar, pois se aprende brincando e aprende-se a brincar e este expressa uma riqueza para as crianças enquanto crianças. Ultrapassa a necessidade delas com o brinquedo, pois a fantasia e o faz de conta contribuem na construção da identidade, além de desenvolver a autonomia e a imaginação. A brincadeira de faz de conta, sob a forma simbólica, propicia à criança oportunidades de criar e recriar seu mundo, expressar e elaborar seus desejos e conflitos. (SILVA; RESENDE, 2010 p. 74).

Já para Friedmann (1992) o brincar pode ser considerado o sistema no qual integra a vida social na infância. Desta forma, o brincar é vinculado ao comportamento na sociedade. Segundo Rocha (apud CERISARA 2008, p.131), [...] “tanto um quanto o outro movimento se modificam à medida que a criança vai desenvolvendo sua capacidade para brincar, dentro das condições histórico culturais de que dispõe”. Portanto, define Ujiie (2007, p.4)

[...] o brincar é uma atividade sociocultural livre e origina-se nos valores, hábitos e normas de uma determinada comunidade ou grupo social. Sua natureza é sociocultural, à medida que as crianças brincam com aquilo que elas já sabem ou imaginam que sabem sobre as formas de relacionar-se, de amar e de odiar, de trabalhar, de viver em grupos e sozinhas, de interagir com a natureza e com os fenômenos físicos etc, de um determinado grupo social, que pode ser sua família, a comunidade à qual pertencem e/ou outras realidades.

As crianças são instruídas a brincar de “certa forma” baseada em sua cultura, em brincadeiras adaptadas em diferentes períodos de tempo. Segundo Friedmann, (1992, p. 26) “as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos”. Ao relacionar a brincadeira a sentimentos ou tarefas, elas fazem um ensaio para a vida adulta. Para oportunizar a brincadeira, são necessários espaços propícios que estimulem a brincadeira. Assim, Ujiie (2007, p. 5-6), reconhece que:

A existência de espaços de brincar é importante para a socialização e troca entre os brincantes; [...] o bem estar pessoal de adultos e velhos; o estímulo da sua criatividade; o contato com sua espiritualidade, a sua re-ligação com o invisível, imaginação, a fantasia; o despertar e o desenvolvimento dos seus

potenciais e habilidades; tornar os indivíduos mais humanos; resgatar a essência e os valores mais significativos de cada um.

O resgate do brincar faz-se importante neste contexto, espaços próprios para brincar são vistos de forma mais frequente, com o intuito de resgatar essa prática que vem sendo substituída por outras atividades. Conforme Friedmann (1992) ocorreram avanços nas percepções e houve a compreensão da importância do brincar, a partir de estudos e pesquisas, as quais compreendem a sua relevância na educação, na preservação histórico-cultural, na aprendizagem, entre outros aspectos. O papel do brincar manifesta-se como forma de cura física e psíquica, comunicação entre iguais, como instrumento de inserção em uma sociedade regrada, de sentir empatia pelo próximo, colocando-se no lugar do outro. (UJIIE, 2007)

Pelo brincar ser tão importante na vida das crianças para seu desenvolvimento e aprendizagem, foram criados espaços especiais, estes, chamados de brinquedotecas. Friedmann (1992) afirma que a brinquedoteca foi criada para a criança brincar, estimulando-a em um espaço lúdico, e lhe oportunizar o acesso a diferentes brinquedos, lugar que as estimule a experimentar, explorar e sentir, onde a alegria e a magia devem ser palpáveis. As brinquedotecas são organizadas em espaços, repletas de brinquedos, jogos objetos, livros e fantasias, tudo para estimular a magia e imaginação onde, se a atmosfera não for encantadora, logo, não será uma brinquedoteca. Dentro de todos esses fomentadores, a fantasia é algo que chama muita atenção para as crianças. É um exemplo de magia palpável, quando, ao vestir-se a criança sai de seu mundo real e sente-se pertencente de um novo cenário, escolhido e vivenciado por ela. “Reconhecendo que o brincar é uma veia de imaginação fantasia e espaço para o conhecimento, em que a criança expressa a rica complexidade de seu imaginário”. (FANTIN, 2000, p.100 apud SILVA; RESENDE 2010 p. 75). Dessa forma, compreende-se a articulação entre a imaginação da criança manifestada em suas brincadeiras, com o uso de fantasias presentes na infância, que será abordada no próximo capítulo.

2.2 O USO DE FANTASIAS NA INFÂNCIA

Fantasia, palavra cuja definição é faculdade de imaginar, de criar pela imaginação. (AULETE, 2018). Fantasia é por primazia, o modo em que a criança

modifica e cria sua realidade. Para as crianças, o fantasiar é fazer com que o que elas queiram aconteça. Segundo Gouvea ([200?]), como se fosse um estímulo, a fantasia nos proporciona contato entre as percepções de muitos “eus” que nos compõem, nos incentivando a criar e transformar, fazendo uma ponte entre o nosso consciente e o subconsciente.

A infância e a fantasia andam lado a lado. As crianças brincam de casinha, boneca, carrinho, e nessas atividades a fantasia está ligada a realidade. Algumas crianças, preferem brincar com o vestir fantasias. Através do uso de fantasias, aprendem a lidar e entender os sentimentos. “A criança tem noção do real, mas utiliza a fantasia para dar significado ao que sente. Isso se deve ao fato de a criança ainda não possuir o raciocínio lógico construído, o que lhe permitiria diferenciar o real do imaginário. Por isso ela usa a representação e as fantasias para explicar o mundo à sua volta”. (BARANOWSKI; ARAUJO, 2016 p.02). Cunha (1994, p.20) afirma que:

O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil. Mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido determinadas situações, a compreensão das experiências fica mais clara quando as representa em seu “faz-de-conta”.

No dia a dia as crianças possuem inúmeros estímulos visuais na televisão, nos jogos e filmes, e dessa forma, princesas, heróis e vilões fazem parte desta fase da vida e muitos deles marcam e influenciam. Desse modo, “criança gosta de se vestir como os personagens que admiram e isso é tão comum quanto brincar. Para a criança este é um ato de diversão, é quando ela imagina ser aquela princesa ou super-herói do mundo fantástico que ela cria ou reproduz” (BARANOWSKI; ARAUJO, 2016 p.3), bem como complementa Rodrigues (2012), que as crianças por alguns instantes, acreditam mesmo ser o personagem no mundo real, vivenciando a fantasia. Cada personagem possui características, e a criança define se gosta ou não deste personagem e pode levá-lo como exemplo de modelo a ser seguido.

Ao vestir a roupa de um personagem em especial a criança assume a “identidade” do mesmo e até procura acessórios que se assemelham aos usados pelo ele, o que lhes concede uma maior identificação com sua fonte inspiradora. “A criança acredita ser, realmente o personagem, e por isso, noções de tempo e espaço podem ser esquecidas por ela” (RODRIGUES, 2012, p. 39). Algumas crianças são tão imaginativas, que se convencem e acreditam ter os poderes invocados pela fantasia

de verdade, e podem agir de forma perigosa, como se fossem de fato o personagem fantasiado, relata Coelho (200[?]).

Dessa forma, há uma ligação emocional, incorporando o personagem no momento da brincadeira, se comportando tal como quais: são bonzinhos ou maus. A fada é uma figura muito representada pelos poderes a ela atribuídos, onde Vectore e Kishimoto (2001), citam que a fantasia de fada é usada pelas crianças nas brincadeiras, mesmo quando a mesma não esteja englobando a fada, mas está presente pela sua imagem que representa de forma intrínseca um personagem bom, do bem. Ainda, para Bettelheim (1980 apud VECTORE e KISHIMOTO 2001 p. 62):

“As fadas e feiticeiras, gigantes e fadas-madrinhas permanecem sem nome, facilitando as projeções e identificações. A criança projeta-se no bom personagem e, entre o bom e o mau, é com quem quer parecer. Desta forma, pelo menos naquele momento, decide ser boa também [...]”.

Assim como o bem é expresso a partir do uso de uma fantasia de fada, por exemplo, o mau pode ser a partir do uso de uma fantasia de bruxa, fantasma, monstros, com as quais demonstram gostar de brincar de assustar, expressando e recriando cenas que lhe causam aversão (RODRIGUES, 2012).

Logo, como afirma Coelho (200[?]), a agressividade bem como os impulsos, são considerados aversivos pelos adultos, e para expressá-los sem culpa, as crianças usam personagens com características agressivas, ou maldosas, para justificar seus atos, sem o sentimento de culpa. Neste ato de imaginar, as crianças criam, fazendo ligações com seu cotidiano e pessoas com quem se relacionam, o qual complementa Rodari (1982, p. 21) “isto está intrinsecamente ligado ao fato de que a imaginação não é uma faculdade qualquer, separada da mente: é a própria mente, na sua interação, a qual, solicitada por uma atividade mais que por outra, serve-se sempre dos mesmos procedimentos”. Também, Cerisara e Kishimoto (2008, p. 130) reconhecem que:

As situações imaginárias criadas pela criança quando ela brinca, são interligadas com a capacidade de imitação, além de trazerem consigo regras de comportamento implícitas, advindas de formas culturalmente construídas de os homens se relacionarem e com as quais as crianças convivem.

Trazendo outro olhar, Cunha (1994, p.21) expõe que:

Às vezes, o “faz-de-conta” não imita a realidade mas, ao contrário, é um meio de sair dela, é um jeito de assumir um novo “estado de espírito”, como por exemplo, veste uma fantasia de palhaço e vai para o fogão fazer comidinha,

ou então, veste a fantasia de fada e vai, em seguida, correr e brincar de pegador.

Ainda, o uso das roupas dos pais pode ser visto no cotidiano das brincadeiras das crianças. Rodrigues (2012), conta que é muito comum ver crianças caracterizadas com roupas, acessórios e calçados, estes pertencentes aos seus pais, o que contribui para o entendimento da separação do mundo real e da fantasia. Jones (2004 apud RODRIGUES, 2012, p. 15) constata que “a necessidade da criança de imitar o adulto não é uma invenção, não é uma exigência indevida: faz parte da sua vontade de crescer”. Assim como afirma Bencini (2007 apud SILVA 2010, p.74) “são os adultos que esperam de meninos e meninas comportamentos específicos. Os pequenos não estão nem um pouco preocupados com as regras que definem papéis diferentes para eles ou elas”.

Coelho (200[?]) complementa que quando se imita alguém ou algo, o faz com o intuito de se sentir mais forte, seguro, protegido ou mais amado e o ato do brincar vive essa ilusão, buscando seu lugar dentro e fora da família. Assim, quando vestida com fantasia, a criança sente-se como o personagem, portanto, apto a enfrentar problemas e obstáculos do cotidiano, podendo notar-se com mais confiança, mais força, ou em alguns momentos a criança pode adotar a fantasia para fugir de sua realidade. Reiterando, Cunha (1994 p.21) relata que “Neste tipo de brincadeira, tem também a oportunidade de expressar e elaborar, de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações; quanto maior for a imaginação da criança, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo ao seu redor”. Uma simples brincadeira pode então, demonstrar muito mais de uma criança que uma distração e entretenimento infantil.

Tal como fundamenta Gouvêa ([200?]) “Através do uso da fantasia, a criança pode brincar de ser isto ou aquilo, explorando novas possibilidades de ser, escolhendo e se apropriando de novas condutas”. O uso da fantasia pode ser relacionado a mudança e adequação a vida do personagem a sua vida cotidiana, tal poder é exclusivo da criança e é fruto de sua imaginação. Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.22)

No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas no momento e que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias. Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida, como também de transformá-la. Os heróis, por

exemplo, lutam contra seus inimigos, mas também podem ter filhos, cozinhar e ir ao circo.

É importante lembrar que em todas as culturas, as crianças desenvolvem algum tipo de fantasia. Rodari (1982 Apud RODRIGUES, 2012) ressalta o prazer que as crianças têm em compreender a realidade utilizando fantasia. Vestindo roupas diversificadas para atuar no mundo real é muito mais divertido a vestir as roupas cotidianas. Além da diversão, os sentimentos das crianças podem ser expressados quando usam a peça. Mencionando Nasio (1993, p. 129) “a dinâmica da transferência é a dinâmica da fantasia”. Neste sentido pode-se expressar que é através da posse de fantasias que as crianças transferem questões relevantes e características das vidas delas, demonstrando suas compreensões, seus medos, potencialidades e outros aspectos que podem ser enumerados quando observados, nos momentos em que as crianças estão brincando.

Dessa forma, entende-se que, é de extrema importância que exista a oportunidade do uso das fantasias por crianças, pois através delas é possível a compreensão de muitas particularidades das mesmas, as quais, muitas vezes em seu dia a dia não são expostas, na ideia de que a vestimenta é uma transferência, um sentir, vivenciar, permitindo um entendimento mais aprofundado da realidade da criança que a veste. (RODRIGUES, 2012). Além disso, é de imprescindível relevância o estímulo da criatividade, que para Cunha (1994, p. 21) “as situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade”.

Conforme Rodrigues (2012 p. 39) além de contribuírem para a diversão, as fantasias “são ferramenta importantes para ajudar a criança em expressar suas particularidades, onde ocorre a improvisação, onde suas expressões e movimentos são criados no momento, de acordo com seu sentimento momentâneo, onde nada é combinado”. Desta forma, pode-se perceber a importância das fantasias por esta ajudar a criança a fazer conexões, contribuir na construção do seu mundo, iniciar a formação de valores, na expressão de sentimentos. Junto a isso, para compreender melhor o estímulo de criatividade e imaginação nas crianças, é realizado um grupo focal com crianças vestindo as fantasias, enriquecendo assim a pesquisa, que será abordada no próximo capítulo.

3 GRUPO FOCAL

Com a finalidade de compreender a importância do uso da fantasia, e como ela estimula a imaginação e criatividade nas crianças, foi realizado um grupo focal –que é uma espécie de entrevista coletiva, tem como função coletar opiniões sobre produtos, realizado com 6 a 10 pessoas (IIDA, 2005), com 08 meninas de 05 à 08 anos. A intenção desse estudo é procurar perceber a relação do estímulo da imaginação enquanto as crianças vestem fantasias. Em vista, por serem crianças, a escolha desse tipo de entrevista se dá pela “integração espontânea dos participantes que propicia riqueza e flexibilidade na coleta de informações” (MARTINS; THEÓPHILO, 2009; p. 90), e também, através de um desenho e por observações.

A amostragem da pesquisa se deu por conveniência, ou seja, “O pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que esses possam, de alguma forma, representar o universo” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.98), neste caso, crianças que a acadêmica tem proximidade. O grupo focal foi realizado com 8 meninas, sendo 6 frequentantes de ballet no mesmo local, então já se conheciam, o que facilitou a interatividade. O grupo foi composto de uma menina de 5 anos, três de 6 anos, três com 7 anos, e uma menina com 8 anos de idade.

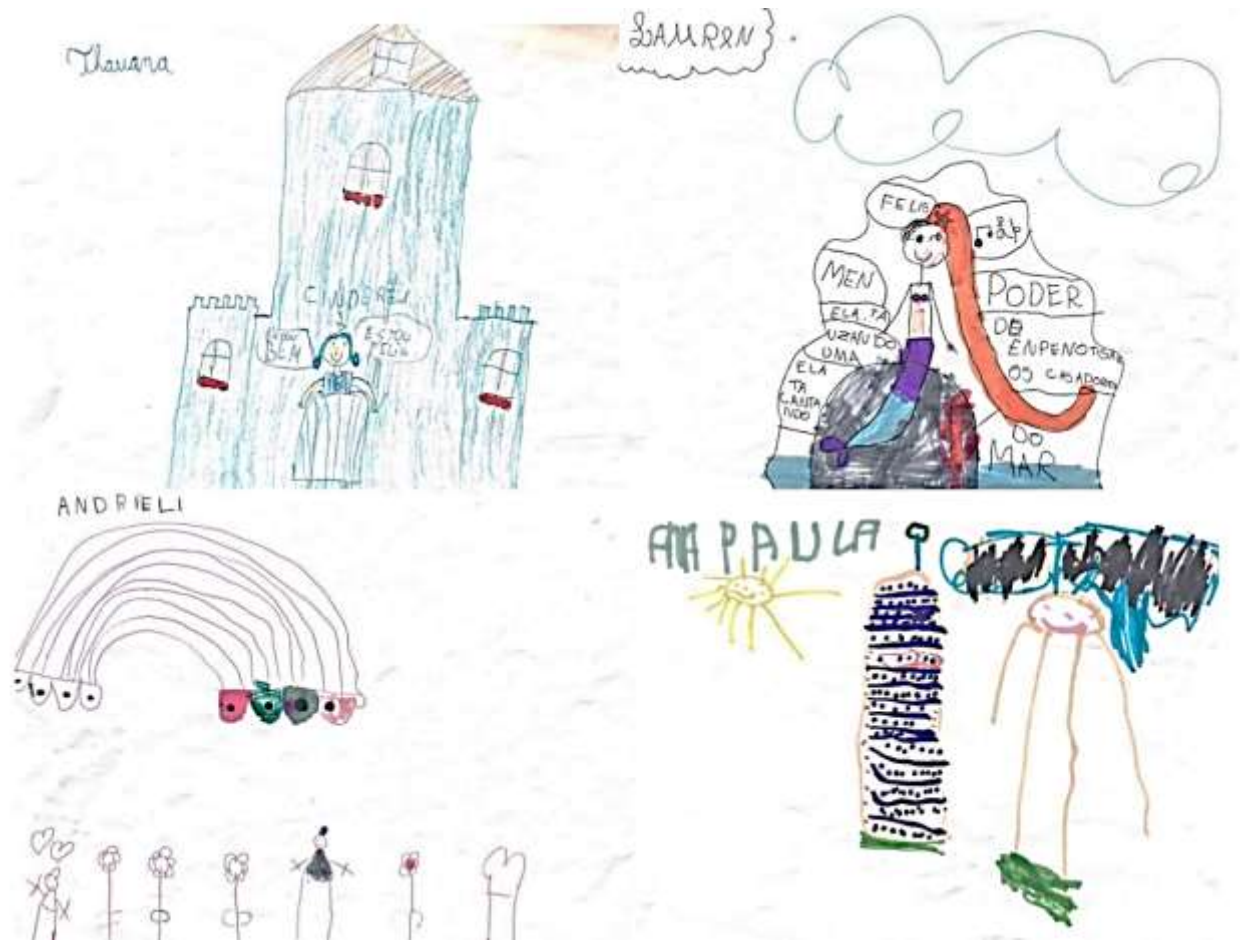
As atividades do grupo focal foram planejadas em um roteiro (apêndice A), e o mesmo serviu de guia para a organização e estruturação da atividade com as crianças, para dessa forma, atingir o objetivo do grupo focal. As respostas das meninas, encontram-se no apêndice B. O local escolhido foi a casa da acadêmica, pois o local dispunha do espaço necessário para a realização das atividades que ocorreram no dia 29 de setembro de 2018. Os pais as levaram até o local e as buscaram no horário combinado. O ambiente foi organizado com uma mesa, em que lápis e folhas foram expostos para que elas pudessem desenhar. No primeiro momento, as meninas se apresentaram, dando início a primeira etapa do grupo focal. Deviam desenhar um personagem e a partir de perguntas feitas pela acadêmica, que iam orientando na construção do desenho, cada uma delas foi criando de forma individual. Na medida que foram finalizando o desenho, sentavam em um ambiente separado para responder algumas perguntas sobre os personagens pintados, quem eram, o que faziam, quais os seus poderes e como se sentiam.

Na segunda etapa, as meninas foram convidadas a sentar em um tapete, onde uma história, criada pela acadêmica foi contada (apêndice C). Ao finalizar o conto,

foram entregues fantasias, para que as meninas pudessem se vestir de forma livre, sem interferências. Escolheram as peças e acessórios, e depois de vestir-se, responderam individualmente algumas perguntas sobre quem elas eram, o que faziam, quais eram seus poderes e como se sentiam. As fantasias e acessórios foram criados e confeccionados pela acadêmica, compostas em sua grande maioria com blusa, saia e tiara, sendo expostas de forma aleatória. No decorrer das perguntas puderam brincar, divertindo-se com as peças coloridas e diferentes. No final da atividade, as crianças não queriam tirar a fantasia, perguntando se poderiam levá-las para suas casas, ou qual seria o próximo dia que poderiam brincar novamente com as fantasias.

Para esclarecimento das atividades feitas durante o grupo focal, serão apresentados os desenhos e as meninas vestidas com as fantasias, com uma breve contextualização. Na primeira etapa, em sua maioria desenharam personagens já existentes, com suas características similares as que o personagem traz, como Lauren, que desenhou a pequena sereia no mar, que “tinha uma estrela, e encantava os pescadores”, Andrieli que desenhou as Irmãs Ana e Elsa, que tinham o “poder do gelo”, e a Thauana que desenhou a Cinderela em seu castelo, que não tinha poderes.

Figura 01: desenhos dos personagens grupo focal



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

Personagens que são queridos pelas meninas no momento, como unicórnios, também apareceram no desenho de Bianca e de Pietra, que desenhou a “rainha dos unicórnios”.

Figura 02: resultado desenhos dos personagens



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

Após o vestir a fantasia, quando questionadas sobre seus personagens e poderes, descreveram-se. “Sou a sereia mulher maravilha, que tem poderes mágicos, sabe costurar roupas de bichos e pessoas”, relata Lauren, vestida de “sereia” com uma “saia de mulher maravilha” e uma fita métrica em suas mãos. Surgiram inúmeros personagens, como Pietra, que dizia ser a “Super-Unicórnio”, que tinha o poder de proteger os animais, vestida com blusa e capa da “Super Girl”, e saia e tiara com chifre de unicórnio.

Figura 03: resultado vestindo as fantasias



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

Eloísa, vestiu-se de “ Bailarina-fada cozinheira”, com chapéu de fada, colã de bailarina, uma saia rosa de tule segurando uma caixinha de “pó mágico”. Seus poderes são “fazer muita magia” e afirmou sentir-se muito corajosa e “legaaaal” com a fantasia.

Figura 04: crianças, resultado com as fantasias



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

As fantasias dispostas foram confeccionadas pensando em características de personagens intrínsecas, porém sem especificação como sendo de um indivíduo, assim, pode-se observar que as meninas as reconheceram, e as atribuíram para aqueles determinados personagens de suas preferências. Para elas, a saia com a cor preta, mesmo com detalhes coloridos, representa uma bruxa. A saia colorida, com cores alegres, dita como sendo de unicórnio. Já a saia cor-de-rosa longa, foi entendida como princesa, e a saia com cauda, como sereia.

Questões como o bem, e o mau também foram lembradas. Como elucida Rodrigues (2012 p.13), cada personagem:

[...] possui ligação estreita com algo determinado, como representação do bem ou do mal, do belo ou do feio. As características físicas, a personalidade e o e o estilo de vida chamam muito a atenção das crianças, que por algum motivo gostam ou não dos personagens. Quando demonstram concordar com as atitudes desse personagem, geralmente idolatram-no como um modelo a ser seguido, parecem dominadas pelo objeto, pois costumam “incorporá-lo” fortemente.

Emily, vestiu-se com uma fantasia azul de princesa e por cima, colocou uma saia preta com pontas coloridas. “Sou a Bruxa Elsa” (Elsa, personagem do filme Frozen) que tem o poder do mal e do bem. Poder do bem, é descongelar as pessoas e o poder do mal é transformar os príncipes em sapos”. E Thauana, que se vestiu com

uma camiseta contendo uma capa da “*Bat-Girl*”, chapéu de bruxa e uma saia rosa de tules, contou ser uma “bruxa princesa boa”, com poderes de transformar pessoas más em boas. Andrieli vestiu-se de unicórnio com vestido e tiara, afirmando ter o poder do arco-íris, que “joga poderes do arco-íris brilhantes, fazendo os unicórnios imitarem as pessoas”. Já Bianca, que não quis tirar foto, vestiu-se de fada bailarina, com capa e varinha de fada, e saia de bailarina.

Algumas meninas atribuíram seus maiores poderes em seus acessórios. Na primeira etapa, no desenho, Pietra atribuiu a sua personagem uma coroa mágica, que tinha o poder de não a deixar doente, Eloísa, afirmou que o sorvete que ela tomava no desenho poderia congelar os vilões, e o unicórnio desenhado por Bianca, possuía uma bola mágica que faz arco-íris.

Na etapa das fantasias, destacaram alguns acessórios como Ana Paula, que adicionou em sua coroa o poder mágico de ficar invisível, Pietra, cujo poder concentrava-se em sua tiara com chifre de unicórnio e em uma bolsa, onde “estão as magias mais poderosas”, e Bianca, que se vestiu de fada bailarina e afirmou ter poderes na varinha mágica, poderia “transformar os animais em sapos”.

A esse respeito, afirma Rodrigues (2012, p. 20), que as meninas veem a varinha mágica como um talismã, uma representação de poder supremo e no momento em que elas estão segurando uma varinha de condão, sentem-se capazes de transformar o que desejarem e fazer magia, incorporando atitude de dominação e poder. Acerca do uso dos acessórios, que tiveram grande relevância pelas meninas, Jones (2004 p. 53) complementa que “algumas gostam de armas, outras preferem varinhas de condão, outras gostam de personagens cujos poderes explosivos emanam de suas mãos, mas a função de qualquer uma dessas coisas, dentro das histórias infantis, é sempre idêntica”. (JONES, 2004 p. 53)

Ainda, retomando Rodrigues (2012) além de contribuírem para a diversão, as fantasias são elementos importantes para ajudar a criança a demonstrar suas particularidades, onde ocorre a improvisação, onde suas expressões e movimentos são criados no tempo, de acordo com seu sentimento momentâneo, onde nada é combinado.

Analisando as informações obtidas com a pesquisa, foi possível perceber que as meninas no instante do desenho, foram criativas nos acessórios, mas descreveram em sua maioria personagens já existentes, com características já definidas, como são. Tiveram também desenhos de personagens não tão convencionais, como uma

múmia, do “momento” como unicórnios e mais pessoais, como um gato por Emily, que tem gatos, e Eloísa, que se desenhou com um cachorro, que é seu na vida real.

Depois do vestir fantasias, os mesmos personagens foram lembrados, porém, com características e poderes diferentes. Dessa forma, pode-se afirmar que no grupo focal, as fantasias influenciaram no estímulo da imaginação das meninas, fazendo com que elas desconstruíssem o personagem, proporcionando novos olhares e possibilidades em si. Ainda, ao ver a importância que foi dada aos acessórios, é possível assimilar o quão imprescindível é o uso da fantasia “completa”, e outrossim, o impacto que um simples acessório pode causar na imaginação da criança. Também, quando questionadas, elas demonstraram e sentiam-se mais seguras e destemidas em relação aos seus medos. Sendo assim acredita-se que o objetivo deste trabalho foi atingido, pois houve a percepção de uma incitação à criatividade e imaginação ao vestir fantasias. Com os resultados do grupo focal, foi feita a criação de uma coleção de fantasias infantis, ainda, para tornar o processo ainda mais construtivo, no próximo capítulo será apresentada a marca Imaginè.

4 MARCA IMAGINÈ

Este projeto será realizado para a marca Imaginè, que tem seu segmento em fantasias infantis, na qual tem por sua criadora a acadêmica. O seu nome Imaginè, remete à imaginação e seu slogan: “Intensamente leve”, retoma e faz menção ao mundo das crianças, que ao mesmo tempo é intenso com inúmeras descobertas e aprendizados, e leve, pela pureza, magia e características inerentes a infância. Marca, para Treptow (2013) é o indicador de um produto, representa um significado que um produto tem para uma pessoa, as emoções que ocasiona.

A marca teve seu início em 2017, e nasceu da paixão por fantasias, muito usadas pela acadêmica na infância, e pelo encanto do universo infantil, além da percepção da falta de fantasias no mercado, produtos com tecidos diferenciados, confortáveis e de qualidade. Para mostrar esse conceito criou-se então a identidade visual que pode ser visualizado na figura 05.

Figura 05: identidade visual da Imaginè



Fonte: Instagram da Imaginè (2017)

O objetivo da marca é ser lúdica, divertida, colorida, encantadora e traz em seu conceito ideias que vão ao encontro desse projeto, como pode ser confirmado com o que está descrito em suas redes sociais. “Queremos que nossas crianças vivam sua infância da melhor maneira! Cheias de magia, imaginação e criatividade! Que possam sentir-se crianças da forma mais livre, leve e bela”. (IMAGINÈ, 2017)

Suas coleções são sempre trabalhadas por temáticas, com coleções cápsula, seguindo datas e eventos comemorativos como Carnaval, São João, Dia das Bruxas,

Dia das Crianças, e também personagens de filmes, histórias e desenhos infantis, sempre salientando que as fantasias são feitas para serem usadas inúmeras vezes, não somente na data, é para brincar, ir a festas, sem certo nem errado na hora de vestir. A única regra é incentivar a imaginação e o brincar com as fantasias, construído assim, todo esse universo mágico e lúdico. “Queremos que nossas crianças lembrem da infância como a fase mais divertida, e cheia de descobertas, fazendo assim, que estimulem sua criatividade e o seu desenvolvimento” (IMAGINÉ, 2017). Ainda, ressaltando a importância desta ação, para Cunha, (1994, p.21) o uso de fantasia e esse tipo de brincadeira “é uma das formas de brincar mais fundamentais para um desenvolvimento infantil saudável, razão pela qual o “faz-de-conta” infantil deve ser tratado e subsidiado com seriedade”.

Outra preocupação com os produtos são o conforto e qualidade das peças. Reconhece-se que as crianças precisam de roupas confortáveis e ergonômicas para sentirem-se confortáveis e para que nada as atrapalhem nas brincadeiras. Em seus valores, preza-se o reconhecimento das etapas de trabalho, com pagamento justo, a proximidade com o público e o encantamento, desde o comprador, até a criança que irá usar o produto. Dessa forma, como afirma Cobra (2007, p.190), proporcionando um sentimento, transformando assim em uma experiência de uso da marca por seus consumidores. Assim, podemos observar tais aspectos no composto de marketing.

4.1 COMPOSTO DE MARKETING

Para Kotler, (1994, p.36) “marketing é uma atividade humana dirigida a satisfazer necessidades e desejos através do processo de trocas”, assim como para Ducker (apud KOTLER 1994, p.36) “ O objetivo é conhecer e entender o consumidor tão bem que o produto ou serviço seja vendido por si só”. Ainda, define Treptow (2013, p.45)

Marketing vai além da simples compra e venda de produtos. Trata-se de um conjunto de técnicas utilizadas para melhor aproveitar as oportunidades surgidas no mercado, visando a atender as necessidades e desejos, gerando satisfação aos compradores e lucro aos vendedores.

De acordo com Cobra (1997, p. 28) “Um produto ou serviço é dito certo ao consumo quando atende às necessidades e desejos de seus consumidores-alvo”. Os produtos da Imaginè são encantadores, fantasias infantis femininas, incrementadas,

ricas em cores e detalhes, apresentando qualidade em seus tecidos e costuras para que realmente tenham uma durabilidade maior, em um produto diferenciado. São peças como vestidos, saias de tule, colã, jardineiras, capas e acessórios. Tecidos de malha são os mais utilizados para a parte superior que geralmente é ajustada ao corpo, visando maior conforto e vestibilidade¹. As saias em geral, apresentam volume, em tecidos como tules e organza, ainda um forro, para evitar possíveis incômodos e fitas para enfeite. As coleções são cápsula, apresentando de 4 à 12 modelos por data ou evento comemorativo. O processo de criação inicia aproximadamente um mês antes do lançamento da coleção com pesquisa de referências, compra de amostra de tecidos, desenho, montagem da peça piloto e um pré-cálculo do preço de custo. Após ajustes e mudanças na peça piloto, é feita a tabela de medidas e gradação das modelagens especiais, a compra do estoque de tecido, posteriormente indo para o corte e confecção. Junto decorre o editorial e a postagem das fotos nos sites e no Instagram² da marca.

Em relação ao preço praticado pela marca é estudado e calculado a partir dos materiais, mão de obra e distribuição, analisando o mercado, e sempre tentando reduzir ao máximo desperdícios, valorizando a mão de obra em todas as etapas do produto, que ainda tem uma produção em pequena escala. Para Cobra (2007, p. 168) “o preço está associado ao conceito de valor percebido- a relação da soma dos custos sob a ótica do cliente”. Já, no entendimento do cliente “[...] o preço é o que ele deve pagar para receber os benefícios prometidos pelo produto”. As peças variam, de R\$20,00 a R\$300,00. A forma de pagamento se dá com cartões de crédito, com parcelamento, ou boleto.

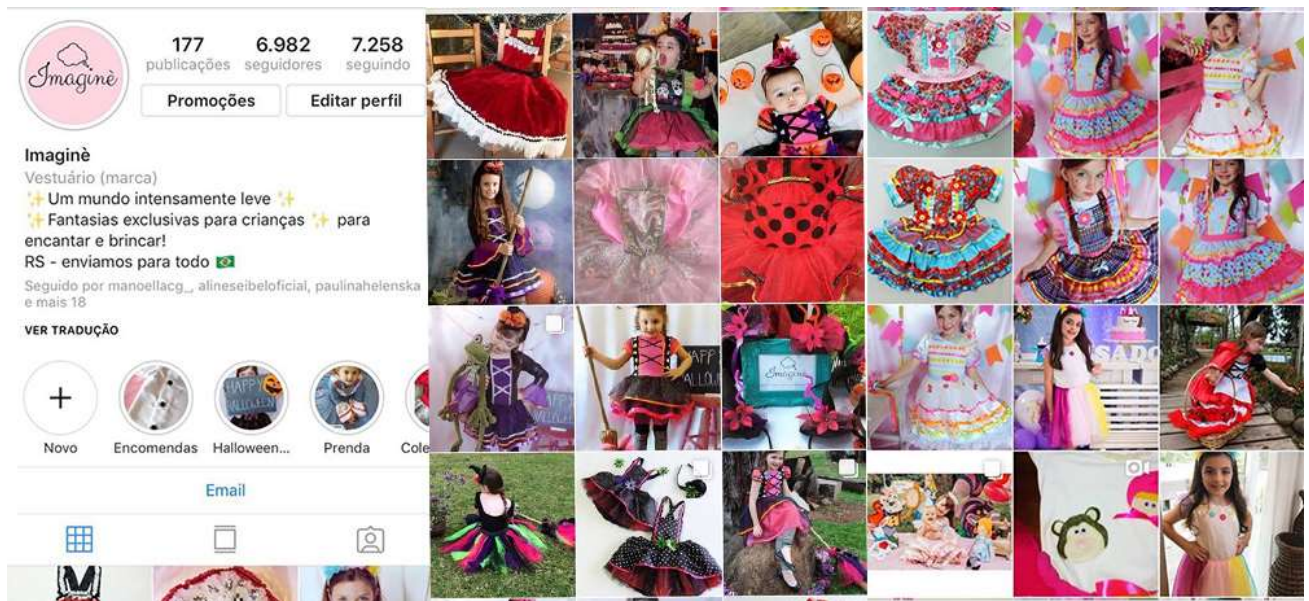
Outra ferramenta que faz parte do composto de marketing é a praça, que de acordo com Kotler (2006) é a forma de tornar o produto acessível ao mercado-alvo para compra. Complementa Cobra (1997, p. 29) que “o produto ou serviço só tem utilidade se posicionado junto ao seu mercado consumidor”. A marca faz suas vendas pelo Instagram @imaginemundo, pelo site Elo7 e em feiras locais. Concluindo o mix de marketing, a promoção, que segundo (Kotler 2006) compreende como as ferramentas de comunicação que se destina mensagens ao público alvo, e Cobra

¹ Vestibilidade: A vestibilidade consiste na qualidade em vestir, ou seja na capacidade da roupa, de se adequar ao corpo, deixando-o com liberdade de movimentos e confortável. (BRUGNERA 2006, p.36)

² Instagram: O Instagram é um aplicativo gratuito para smartphones para tirar fotos, escolher filtros e compartilhar as imagens e vídeos na rede social. Além dos efeitos, é possível seguir outros usuários no próprio Instagram, visualizar as imagens postadas, para curtir, comentar. (MANSUR, 2012)

(1997, p. 29) complementa que “o composto promocional do produto ou serviço compreende a publicidade, as relações públicas, a promoção de vendas, a venda pessoal e o merchandising”. A marca utiliza das redes sociais, como Instagram e Facebook para fazer sua comunicação e promover seus produtos, como aparece na figura 06 algumas postagens do Instagram:

Figura 06: promoção da marca Imaginè:



Fonte: Instagram Imaginè (2018)

Em suas redes sociais, frequentemente usa-se imagens de crianças vestindo as roupas, para viabilizar a noção de como é o caimento e a vestibilidade. O texto das postagens possui informações importantes sobre a peça, como a existência do forro para o conforto, e usa palavras-chave como confortável, brincar muito, diversão e imaginação. Como estratégia básica, são feitas postagens frequentes no Instagram e redes sociais. São publicadas fotos de clientes com autorização, de forma com que possa atingir o público-alvo.

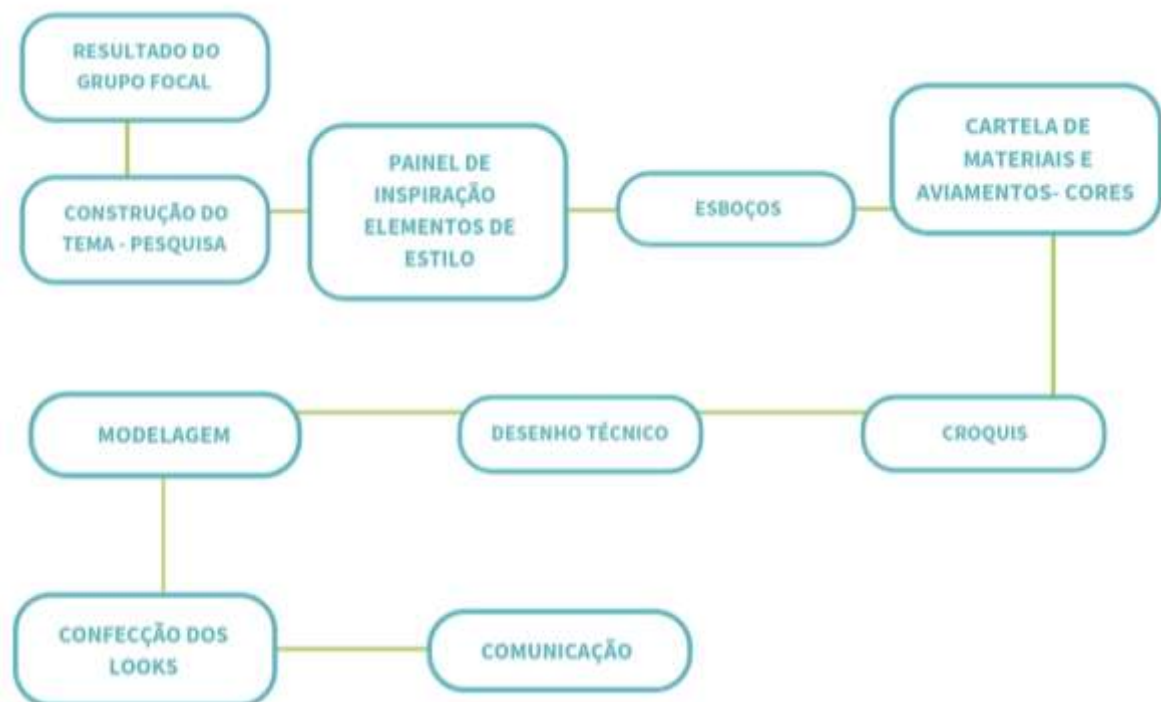
4.2 PÚBLICO-ALVO

A marca Imaginè atende meninas de zero até doze anos, que além de cativar as crianças com o colorido e o brilho, encanta as mães das meninas. Seu público alvo são crianças. Para Treptow (2013, p.46) público alvo é “[...] o grupo de consumidores

5 DESENVOLVENDO A COLEÇÃO

A proposta desta pesquisa é compreender de que forma do uso de fantasias na infância estimula a criatividade para assim criar uma coleção de fantasias a partir da experiência com as crianças no grupo focal. Neste capítulo será descrita a metodologia projetual usada para o desenvolvimento da coleção. “O método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditadas pela experiência”. (MUNARI, 1998, p.10), abordando as etapas dos processos criativos, sua sequência e definições, estas compreendidas por autores como Treptow (2013), Sorger (2009), Renfrew (2010). Para melhor compreensão das etapas, a figura 08 mostra o passo a passo do processo criativo.

Figura 08: etapas do processo criativo



Fonte: elaborado pela autora (2018)

5.1 TEMA DA COLEÇÃO

Na primeira etapa, a partir do resultado alcançado com o grupo focal, foi realizada a criação do tema da coleção. Para Treptow (2013, p.83) “tema é a história, o argumento, a inspiração de uma coleção”. Complementa Renfrew (2010, p.18) os

“temas e direcionamentos para coleções podem ser aprimorados e desenvolvidos a partir de uma pesquisa inicial, independentemente do local, da época ou da estação”.

A construção do tema da coleção se deu a partir dos resultados obtidos com o grupo focal e o tema surgiu a partir da composição de novos olhares nos personagens já existentes e suas características intrínsecas, como exemplificaram as meninas participantes do grupo focal quando brincaram com composições de peças e criaram diferentes personagens como a sereia mulher-maravilha, fada bailarina, entre outros, onde há a mistura e junção dos personagens, suas características e poderes. Como, por exemplo a criação de uma sereia-mulher maravilha (figura 03), no mesmo *look*.

Em seguida, foi feita uma pesquisa de referências dos personagens escolhidos no Pinterest que é uma rede social de compartilhamento de fotos, em sites e livros a fim de perceber e estudar diferentes cores, silhuetas, modelagens, características e adornos. A partir de pesquisa sobre personagens e suas características, foram selecionados 8 para criação dos croquis e os acessórios. Os personagens escolhidos foram sereia, unicórnio, princesa, fada, bruxa, pirata, flamingo e mulher-maravilha. Foram escolhidos de forma em que incluíssem personagens com diferentes perfis, como super-heroína, personagens mais populares como o unicórnio e o flamingo, clássicos como princesa e bruxa.

Após a escolha, foi feita pesquisa de cores, silhuetas, modelagens, características e adornos. Junto, foi realizada uma pesquisa de materiais e aviamentos. A pesquisa tem como finalidade inspirar, estimular a mente na hora da criação e produzir conhecimento (SEIVEWRIGHT, 2009). Para seguir uma base lógica, a roupa é de um personagem e os acessórios de outro na grande maioria, para que pudesse mesclar, ao mesmo tempo ficando aparente com suas características.

Figura 09: Algumas referências da pesquisa de personagens



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Os personagens foram mesclados de forma em que os acessórios e as roupas não interferissem entre si. As misturas foram: fada-pirata, sereia-flamingo, unicórnio-mulher maravilha e princesa-bruxa e ao contrário. Esse processo exigiu grande esforço e dedicação para que a coleção ficasse coerente com as modelagens, cores e acessórios que serão criados para que a fantasia fique “completa”.

Por conseguinte, foi construído um painel de inspiração (Figura 10) ou painel de imagens. Sorger (2009, p.26), define que painéis de inspiração são como uma “[...] destilação da pesquisa. De certo modo, são a versão para “apresentação” do book da pesquisa”. São utilizados para comunicar inúmeros detalhes, conceito, cores, tecido, tema. (SORGER, 2009).

Figura 11: Painel com elementos de estilo



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Como podem ser observados, são destaques as cores e o brilho que serão muito utilizados nos tecidos e detalhes da coleção. É possível compreender a ideia de babados, franzidos e plissados, ressaltando também elementos como o volume, tules e fluidez, que poderão ser vistos nos esboços no capítulo a seguir.

5.3 ESBOÇOS, PESQUISA E PRÉ-DEFINIÇÃO DE MATERIAIS

Com a escolha dos personagens, a pesquisa das características, modelagens, o painel de inspiração e os elementos de estilo definidos, foi feita uma breve pesquisa de materiais para ver o que inicialmente havia disponível para uso no mercado, então, ocorreu uma geração de ideias e diversos esboços. Treptow (2013) reconhece que o esboço tem como intenção transferir de forma ligeira e simples as ideias do designer.

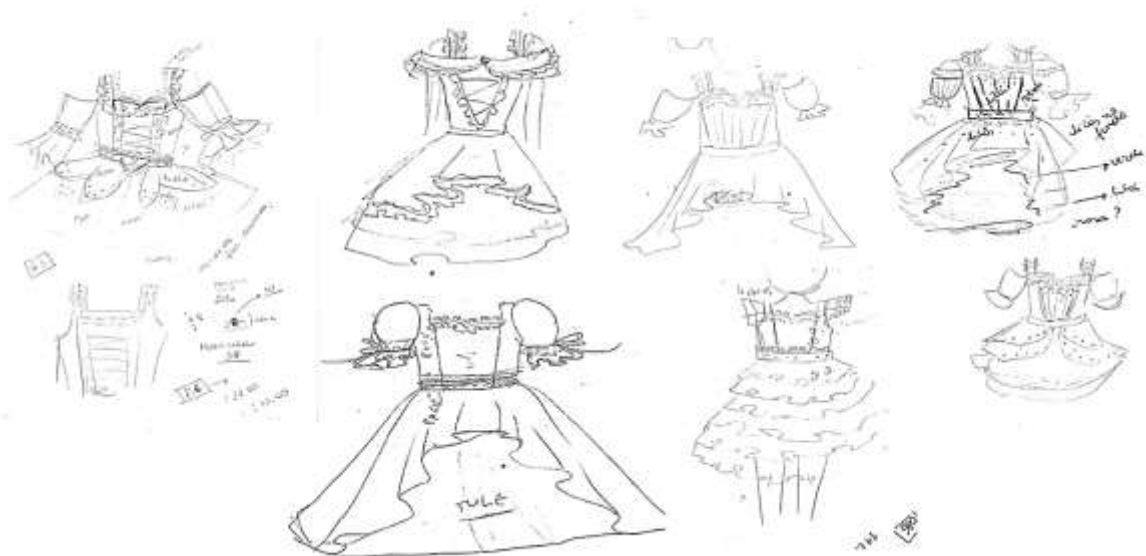
Figura 12: alguns esboços da coleção



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Com os esboços iniciais feitos, foi possível fazer um estudo das modelagens, detalhes, cores, elementos de estilo e harmonia entre os personagens, podendo visualizar de forma mais clara as ideias em um todo. Mais esboços foram sendo feitos, conforme mais ideias iam surgindo.

Figura 13: esboços já com opções de mudanças dos looks



Fonte: elaborada pela autora (2019)

As cores foram pré-definidas nos esboços iniciais e alguns tecidos, que foram pesquisados mais a fundo posteriormente na internet e também em diversas lojas

físicas de tecidos de diferentes cidades, como Porto Alegre e Novo Hamburgo. Sorger (2009) relata que é de extrema importância que o designer entenda sobre os materiais usados na coleção, propriedades do tecido e que saiba fazer a escolha do mesmo, pois é indispensável para o sucesso da peça.

5.4 CARTELA DE CORES E MATERIAIS

A cartela de cores usada na coleção Imaginè foi determinada a partir da pesquisa dos personagens e suas características, junto aos esboços iniciais, pensadas para que ficassem de forma harmônica nas diferentes peças da coleção. Todas as cores utilizadas em uma coleção compõem a cartela de cores, incluindo preto e branco, sendo indispensável a conexão com o tema escolhido. (TREPTOW, 2013).

Como as peças são fantasias, apresenta-se uma cartela de cores extensa, alegre e delicada. Para referencia-las foi utilizado o sistema Pantone TCX (têxtil), padrão para referência das cores que é o mais utilizado. As cores podem ser vistas na figura 14:



Fonte: elaborada pela autora (2019)

A coleção deste projeto tem como foco o público infantil, como já citado no decorrer do projeto. A coleção prezarà o lúdico e também o conforto da criança. A coleção Imaginè utiliza tules com glitter, estrelas, paetês e brilho. A escolha dos tecidos se deu a partir de muita pesquisa e de análise de materiais que tivessem cor,

brilho e ao mesmo tempo não incomodassem na hora da brincadeira. No primeiro momento foram compradas amostras de tecidos que haviam sido pré-definidos, com pouca metragem. Após alguns testes mais tecidos foram sendo comprados em maior quantidade conforme necessário. Foram escolhidos 5 tipos de tule: o tradicional, com glitter, o tule cristal, o plissado e tule com estrelas. Além do tecido de paetê, que foi usado sem elastano e malha de paetê. Para armação das saias, o filô, e para forro das peças o failete e cetim, finalizando a cartela de materiais com a malha, utilizada para forro do *body*.

Figura 15: Cartela de materiais



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Os tules trazem a leveza, a fluidez, o volume. O tule com textura destaca na peça, trazendo um detalhe diferente. O tule com glitter e os paetês trazem o brilho, destacando as peças e apesar de serem tecidos considerados não tão confortáveis, as peças são forradas para que não fiquem em contato com a pele da criança.

Figura 16: Cartela de aviamentos



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Com relação aos aviamentos, foram utilizados elástico de 0,5cm e 3,0 cm não aparentes, encontrados nas mangas, alças e cinturas das saias, além do lastex, usado nas costas, além de botões de pressão de metal para fechamento do *body*. Para decoração da peça foram utilizadas pérolas douradas no tamanho 6mm e fita dourada de gorgorão de 1cm. Os tecidos e aviamentos poderão ser observados aplicados nos croquis, no capítulo a seguir.

5.5 CROQUIS

Para o desenvolvimento de uma coleção, é importante comunicar as ideias através de desenhos, desta forma, o pensamento pode ser exposto e entendido por outras pessoas. A partir dos esboços, a coleção foi toda redesenhada, trazendo as alterações, nos desenhos feitos a mão, pintados com lápis aquarelado, contornados com nanquim e detalhes com caneta gel em dourado e prata.

A proposta da coleção é mesclar fantasias e acessórios de diferentes personagens com suas características intrínsecas, mostrando e enfatizando assim, que as crianças podem brincar de forma livre, misturando peças, usando diferentes

acessórios, podendo sentir-se quem e o que quiserem. Para que as peças ficassem mais versáteis, todos os looks são compostos de *body*, saia e os acessórios, podendo ser usados de forma livre na hora da brincadeira, estimulando a criatividade. Além disso, os *looks* têm alguns elementos em comum: todos os *body*s, na parte das costas possuem um recorte na parte das alças e no centro das costas, um quadrado costurado com lastex, para facilitar o vestir e ter a possibilidade de servir em mais crianças. Todos os *body*s também possuem fechamento com botões de pressão nos entrepernas e são forradas com tecido de malha. Seguindo a proposta, todas as saias possuem elástico na cintura, para que ajuste facilmente ao corpo e forro para que o tule não incomode na hora da brincadeira.

Os acessórios também foram planejados com muito cuidado, trazendo as características do personagem. Foram confeccionados também pela autora, exceto a bolsa de sapo. A seguir, uma breve descrição dos 10 croquis:

Figura 17: Unicórnio mulher maravilha



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O *Look 1*, Unicórnio-mulher maravilha compõe-se de *body*, saia e acessórios. O *body*, confeccionado com paetês dourados nas laterais da frente e costas. No recorte central, tule com glitter rosa e forro de malha. O decote é princesa, com

acabamento em babados rosa e creme. Nas costas, a faixa de lastex, feita com cetim, forrado com tule com estrelas.

Nas mangas babados coloridos de tule com estrelas franzidos de diferentes tamanhos. A saia de babados duplos de tule com estrelas nas cores creme, rosa, lilás, azul claro, verde claro e amarelo. Elástico na cintura, com forro e armação, essa feita com faixas de filó com viés na ponta. A saia colorida é característica principal nas fantasias de unicórnio.

Os acessórios são munhequeiras com estrelas, tiara com estrela e uma capa dupla com amarração com fita de cetim. As meias também são enfeitadas com estrelas. Os acessórios trazem a ideia da mulher maravilha através das estrelas e da cor dourada, presente na roupa da mesma.

Figura 18: Fada- pirata



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O Look 2, Fada-pirata, composto por *body* com 3 babados em tons de lilás e rosa no decote princesa, 2 recortes frontais de tule com glitter rosa e prata, aplicados em cima do paetê lilás, laterais da frente e costas com tule de estrelas drapeado a mão. Costas com recorte, faixa de lastex no centro, costurado em malha e tule para acabamento. Mangas bufantes recortadas, com elástico costurado em forma de tubo na parte superior da manga e na emenda dos tules e babado de tule plissado na ponta.

A saia possui elástico na cintura, camadas de tule com glitter prata recortado em formato de folha, que traz a característica da fada, camadas de tule plissado de 2 tons de lilás também recortados nesse formato com diferentes comprimentos. Camadas de tule com estrelas azul, na barra babados de tule com estrelas rosa e plissado lilás, com uma fita de paetê dourada. Mais camadas de tule e filó para armação e forro de cetim azul claro. Asas, feitas em tule decoradas com babados. Os acessórios são chapéu de pirata, confeccionado com paetês rosa e uma faixa dourada. Espada, forrada com tecido dourado e fita de cetim.

Figura 19: Princesa Bruxa



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O look 3, Princesa-bruxa, *body* com decote princesa, alças com babados de tule com estrelas para a sustentação, com mangas caídas nos ombros com 3 camadas de tule com estrelas. Base do corpo em cetim azul forrado com tule com glitter. Recorte v no centro com forro rosa bebê, por cima tule com glitter prata. Fitas douradas cruzando no centro, com um babado de tule com glitter rosa para acabamento. Costas com o recorte mencionado anteriormente, feita com base de cetim forrado com tule com estrelas.

Saia de cima godê total, com pregas, no modelo *mullet*. Base de cetim azul bebê forrada com tule com glitter prata e na borda da saia 2 babados para

acabamento, rosa e azul de tule com estrelas. Cinto com elástico. Abaixo, camadas de tule rosa bebê com estrelas e forro da mesma cor. Nos acessórios, um chapéu de bruxa, confeccionado com paetê e tule com glitter e estrelas. Luvinhas lilás, bolsa em formato de sapo, meias enfeitadas com aranhas douradas.

Figura 20: Mulher maravilha-unicórnio



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O look 4, Mulher maravilha-unicórnio possui *body* com recorte, no centro paetê, babado de tule com estrelas, enfeite com o símbolo da personagem em feltro. Nas laterais da frente e costas base de paetê com drapeado a mão com tule com estrelas. Mangas de tule com glitter dourado, babados de tule plissado azul no acabamento das mangas. Nas costas, formato já citado anteriormente, no quadrado cetim forrado de tule com estrelas.

Na saia camadas de tule com estrelas, embaixo babado de paetê dourado. Forro de cetim azul bebê. Nas costas também há uma capa azul, com estrelas. Nos acessórios, o unicórnio vem através das munhequeiras e meias com listras coloridas, babados de tule e tiras caídas. Também acompanha a bolsa do personagem e a tiara com o chifre, em tons coloridos.

Figura 21: Bruxa-princesa



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O *look 5*, Bruxa-princesa compõem-se de *body*, saia e acessórios. Frente *body* transpassado, de paetê forrado com drapeado de tule plissado com glitter, no centro tule com glitter, fitas douradas traspassadas, babado de tule com estrelas no peito. Mangas de tule plissado, amarração com fita dourada. Nas costas, segue o padrão, com base de paetê com tule drapeado.

Saia *mullet* com base de cetim lilás, forrada com tule com glitter prata. Embaixo 2 camadas de tule com estrelas lilás, mais 2 camadas de tule lilás e na borda para o acabamento, babado de tule plissado. Elástico na cintura. Ainda na personagem bruxa, a vassoura vem como acessório. O lilás/roxo predominam nessa fantasia, trazendo as cores da bruxa. A princesa, representada através da coroa de paetês rosa, nas meias de seda com detalhes de coroa rosa com dourado e os sapatos rosa bebê.

Figura 22: Flamingo-sereia



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O *look 6*, flamingo-sereia, compõem-se de *body* com base em cetim rosa bebê forrado com tule com glitter rosa, babado no centro com tule com estrelas, mangas com 3 camadas de tule com estrelas também na cor rosa. Aplicação de um flamingo de feltro no centro da frente.

Costas com forma padrão, com tecido de cetim forrado com tule com glitter. Saia tipo cadeirão, com base de cetim, forrada com tule com glitter. Babado de tule rosa pink plissado e na última camada babado de tule rosa com estrelas. Cinto dourado com elástico, acabamento com babados de tule rosa. A cor rosa e o aplique foram essenciais para reconhecer o personagem flamingo.

Trazendo a sereia nos acessórios, na tiara com conchas, pérolas e estrelas. No pescoço um colar com estrela em paetê dourado. Brincos e bolsa de concha, munhequeiras que lembram escamas e meia calça com apliques, estrelas, conchas e pérolas. Os acessórios aparecem em tons de lilás, rosa e verde água, cores da sereia.

Figura 23: Sereia- Flamingo



Fonte: elaborada pela autora (2019)

No *look 7*, sereia- flamingo, composto por saia, *body* e acessórios. Blusa com recorte princesa. Base de malha verde água, laterais frente e costas forradas com tule de estrelas verde-água, no centro da frente recorte com paetê lilás, forrada com um tule plissado, bordada com pérolas douradas de forma que lembra uma concha e no peito babados em dourado e em tons lilás de tule plissado e com estrelas. Alça com elástico e um babado de tule com estrelas, mangas caídas com babados de tule na cor verde e tons de lilás, com detalhe de tule plissado. Nas costas, babados de tule com estrelas colocados em torno do recorte das alças.

Saia *mullet*, com base de failete lilás, forrada de tule com glitter prata. Com babados variados e mesclados de tule lilás com estrelas, plissado com glitter lilás e com estrelas e glitter na cor verde. Os babados e o recorte da saia, foram posicionados de forma em que lembrasse da cauda da sereia. A base dos babados e forro, foram feitos com failete, no forro também há camadas de filó para armação da saia. Os acessórios do flamingo, aparecem na cor rosa. Para os acessórios, a bolsa, em formato de flamingo além da tiara, meia calça e os brincos trazendo o personagem.

Figura 24: Pirata-fada



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

Look 8, Pirata-fada, *body* com base de paetê lilás no centro e dourado nas laterais da frente e costas, em cima tule plissado costurado como drapeado. Babado no peito e mangas estilo princesa, recortadas na parte superior, enfeitadas com babados de tule com estrelas lilás nos acabamentos. Tiras para sustentação e um babado na ponta de tule com estrelas. Detalhes em fita dourada, babado de paetê e caveira. Nas costas o mesmo recorte já mencionado anteriormente, confeccionado com base em cetim, forrado com tule com estrelas e costurado como drapeado. Mangas princesa, com recorte na parte superior, babados de tule com estrelas lilás

A saia *mullet* de paetê dourado, com elástico na cintura, babado lilás de tule. Embaixo, camadas de tule com estrelas, babado de tule plissado, além da armação, mais camadas de tule e forro de cetim lilás. Nos acessórios, para lembrar a fada foram escolhidas as asas, com detalhes de caveiras de pirata, além da varinha de fada e o chapéu de paetês, enfeitados com estrelas, e a base da tiara de pérolas douradas.

Figura 25: Princesa-bruxa 2



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

O look 9, princesa-bruxa 2, compõem-se de *body* e saia. Na blusa do *body*, decote princesa, recorte no centro do peito, com tule com glitter rosa e fitas douradas transpassadas. Faixa de paetê dourado franzido no centro, aplicado no contorno do recorte, do decote, e do recorte das costas. Costas com faixa de látex e nas laterais, base de tule de malha lilás, com drapeado a mão de tule por cima. Mangas de tule, detalhe em amarração dourado e acabamento da manga com babado de tule lilás;

Saia *mullet*, de malha de paetê lilás, no contorno faixa de paetê dourado franzido no centro, com babados para os dois lados. Cinto com elástico fino na saia de tule. No centro da saia, faixa de tule lilás com rosa e nas laterais, tule cristal rosa, e na ponta um babado de tule franzido. Nos acessórios da bruxa, colar dourado com enfeite de abóbora, o chapéu de paetê lilás com enfeite de aranha, junto uma bolsa de sapo e para complementar, uma varinha mágica.

Figura 26: Fada-pirata modelo 2



Fonte: elaborada pelo autor (2019)

Finalizando, o *look* 10, fada-pirata, *body* com 3 babados nas cores verde, rosa, dourado e amarelo no decote princesa, recorte frontal de paetê lilás. Laterais da frente e costas com base de paetê e tule de estrelas drapeado a mão. Costas com recorte, faixa de lastex no centro, costurado em malha e tule para acabamento. Mangas bufantes lilás, recortadas, com elástico e babado verde na parte superior da manga e na emenda dos tules e babado de tule plissado rosa na ponta, amarração com fita dourada.

A saia possui elástico na cintura, camadas de tule com estrelas amarelo recortado em formato de folha, que traz a característica da fada, camadas de tule plissado lilás também recortados nesse formato. Camadas de tule com estrelas verde, na barra babados de tule com estrelas amarelo e rosa, com uma fita de paetê dourada. Mais camadas de tule e filó para armação, forro de failte e acompanha o *look* uma varinha mágica. Os acessórios do pirata são chapéu, confeccionado com paetês rosa com uma faixa dourada, brincos de caveiras e meias enfeitadas também com caveiras.

5.6 DESENHO TÉCNICO

Dando continuidade ao processo, vem o desenho técnico, que tem como objetivo para Treptow “fornecer uma informação precisa sobre como deverá ser confeccionada a peça”. (TREPTOW, 2013, p.144). As fichas técnicas possuem indiscutível importância na hora do planejamento e desenvolvimento das peças da coleção. Afirma Treptow (2013, p. 161), “elas são o documento descritivo de uma peça da coleção”.

Ela tem a função de fazer com que as informações sobre a peça transitem de forma correta entre todas as etapas de confecção. (AUDACES). Como elucidam Renfrew e Renfrew (2010, p. 160), possuem informações importantíssimas como referências de tecido, aviamentos e custeio. Neste trabalho, foram preenchidas oito fichas técnicas e de prototipagem, que apresentam a descrição detalhada das peças, tecidos, aviamentos, acabamentos, com indicações de detalhes. A seguir, o exemplo da ficha técnica da saia da fada. As fichas técnicas desenvolvidas encontram-se no apêndice D.

Figura 27: Exemplo de desenhos técnicos e fichas técnicas



Fonte: elaborada pelo auto (2019)

Nesse exemplo de ficha, foi feito o desenho técnico, junto a uma imagem da peça, com a sua descrição, para facilitar a visualização das informações, em vista que as peças possuíam muitos detalhes e camadas de tecido.

5.7 ESCOLHA DOS QUATRO LOOKS E TESTES E CONFECÇÃO

Nesse processo de criação, a partir das pesquisas, deu-se a criação dos desenhos iniciais de 10 fantasias e selecionados 4 looks, em que foram pré-definidas cores/modelagens e detalhamento, algumas amostras de tecidos, para que fosse possível visualizar a combinação de cores, detalhes e formato das peças, estabelecendo em um primeiro momento as cores e os materiais que seriam utilizados. Os looks foram escolhidos por questões de sincronia, passarela e essência do personagem, na figura 28, pode-se observar os 4 looks escolhidos.

Figura 28: quadro com os 4 looks escolhidos e confeccionados



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Para a criação de cada uma das fantasias, foram feitos inúmeros testes de composições, levando muitas horas, por vezes dias, para serem decididas. Para que esses testes fossem realizados, a autora, com pedaços dos tecidos pré-definidos, ia mesclando inúmeras composições, posicionando os tecidos conforme o esboço, para conseguir visualizar a harmonia entre as cores, pensar melhor nos detalhes, nos tons, no forro. Além de colocar os tecidos posicionados em cima da mesa, também foi feita visualização em manequim, alfinetando o tecido no mesmo. Além disso, ocorreu

pesquisas de novas modelagens, aplicadas em testes. Após esse processo, alguns dos looks mudaram o seu formato inicial, que poderá ser visto nos croquis apresentados neste capítulo.

No *look* Unicórnio -mulher maravilha (figura 17), a fantasia de unicórnio traz em sua essência a cor, por isso, foram usadas 6 cores na saia. A fim de visualizar a composição das cores e da peça, foram realizados testes com a ordem das cores nos babados da saia e nos detalhes do *body*, peito e mangas. Na saia foram feitas 4 faixas de tecido de cada cor, franzidas e costuradas de forma em que ficassem duplas composto de 2 babados de cada cor com diferença de 2 cm no comprimento. Para a confecção, foram marcadas a lápis as distâncias entre os babados, com a finalidade de facilitar a costura. No cinto da saia, elástico para que possa servir em mais crianças e no *body*, o babado creme foi costurado embutido. Por ter tantos babados, foram utilizados aproximadamente 6 metros de tule com estrelas na saia e a fantasia levou em torno de 15 horas para ser costurada, com o acompanhamento da autora, auxiliando no processo organizando os tecidos, orientando as costureiras.

Figura 29: processo unicórnio



Fonte: elaborado pela autora (2019)

Os acessórios foram confeccionados pela autora a partir de moldes de papel, com a referência na mulher maravilha. A tiara foi encapada com uma fita dourada, a base de feltro, paetê dourado e no centro uma estrela de EVA, as munhequeiras foram feitas com base em feltro e tecido laminado dourado, com aplicação de estrelas de EVA, e a capa, confeccionada com tecido laminado e organza com glitter trazendo ainda mais brilho para a fantasia. Atentando aos detalhes, as meias também foram

enfeitadas com estrelas para compor o look, nos tênis modelo All Star para deixar um mais descontraído e confortável na hora da brincadeira.

O próximo modelo confeccionado é a Fada-pirata (figura 18). Traz como característica os detalhes na saia em formato de folhas, com muitas camadas de tule, e na parte superior, o body com muitos detalhes, no peito faixas de tecido franzidas, no centro tule com glitter, nas laterais da frente e costas detalhe em drapeado, feito à mão, as mangas recortadas e bufantes. A fantasia, confeccionada em tons de lilás, azul e rosa trouxe delicadeza e também harmonia com os demais looks, e foi um dos *looks* mais trabalhosos para ser definida. Foram criados diversos testes de composições com os tecidos, muitas horas de planejamento, divididas em vários dias, até chegar ao esperado pela autora. Na figura 31, pode-se observar a ideia inicial para a fada, no primeiro desenho, o esboço inicial e as mudanças ao longo da execução.

Figura 30: esboço inicial, primeira opção e a fantasia confeccionada.



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Inicialmente, a fada seria como o esboço, porém, ao posicionar os tecidos como tal, surgiram mais ideias, que foram sendo testadas inúmeras vezes. O segundo *look*, com amarelo, acabou ficando na coleção e também foi montado a partir da composição com os tecidos. No entanto, mais opções de composições foram testadas, até chegar ao terceiro desenho, o croqui que foi escolhido para a confecção. Na figura abaixo (figura 31), pode-se observar algumas das composições testadas,

(algumas acabaram não sendo registradas), seus detalhes, cores, até chegar ao resultado final.

Figura 31: Composições da fada



Fonte: elaborada pela autora

Ao longo dos testes, foram feitos moldes com “as folhas” em tule com glitter e com o tule plissado, a fim de visualizar o efeito. Nos detalhes da blusa, o paetê lilás usado no fundo do tule com glitter e do tule com estrelas trouxe um brilho e delicadeza, nas laterais, o tule com estrelas foi costurado com sobras para que depois fosse feito o drapeado a mão. O cinto reforçado é de malha, forrado na parte frontal com tule com glitter. A saia, volumosa com muitas camadas de tule com estrelas, babados e uma faixa de paetês dourados, que inicialmente era mais grossa, mas precisou ser refeita, pois diminuiu muito o volume da saia.

Figura 32: processo de costura da fada



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O processo de costura foi demorado e trabalhoso, e se pode observar na figura 32 o processo da costura, que iniciava com a parte da frente do *body*, os babados eram costurados embutidos, com as alças, o forro, e depois a calcinha. Foram necessárias em torno de 15 horas para a organização e costura da peça e a autora participou de toda a ação, auxiliando as costureiras. Para os acessórios de pirata, foi escolhido o chapéu com modelagem característica, feito com paetês rosé e uma faixa dourada, seu forro é de feltro, e o molde foi feito com papel. Também foi confeccionada uma espada de pirata, com base de papel, encapada com feltro, decorada com fitas de cetim e tecido dourado. Os moldes foram criados a partir de uma pesquisa na internet e confeccionados pela autora. Para complementar, uma meia calça arrastão, tingida de lilás pela autora, com aplicações de caveiras douradas de EVA. As cores escolhidas para os acessórios foram pensadas de forma que ficassem harmônicos com a coleção no todo.

No próximo *look*, pode-se observar a sereia-flamingo (figura 23), que possui em suas características os tons de lilás, o verde, a saia que lembra uma cauda com seus babados e as pérolas, bordadas em formato de concha no peito. Para a criação da sereia também foram feitos muitos testes de composições em diferentes dias, levando horas testando cores, tecidos e modelagens. Abaixo, na figura 33, segue o

esboço inicial de como iria ser a fantasia de sereia, e ao lado, o croqui que foi confeccionado.

Figura 33: sereia inicial e como foi definida



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Seguindo o esboço inicial, foram feitos testes com os tecidos, suas cores e o formato. Além de ser posicionado na mesa, o *look* foi alfinetado no manequim para que pudesse ser visualizado no corpo, e a partir do resultado, foram feitas outras composições para que o modelo ficasse ao gosto da autora. Na figura 34 é possível visualizar parte destes testes.

Figura 34: composições e processos da sereia



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Dessa forma, a sereia foi redesenhada e após várias horas de planejamento, foi definida. Então, a modelagem da saia foi feita a partir de uma saia godê completo, no inicialmente testada no tecido de failite para que o efeito fosse visualizado, e depois do teste aprovado, a etapa do corte. O forro com os babados foi marcado com lápis, para que acompanhasse o contorno do godê da saia. Assim como os outros *looks*, a confecção foi demorada e muito trabalhosa, também foi acompanhada pela autora levou em torno de 12 horas. Ao longo da confecção algumas mudanças foram necessárias, como acrescentar volume nos babados da saia, além dos babados do peito, as tiras de tule que inicialmente eram todas embutidas, tiveram que ser reposicionadas, pois ficavam muito pesadas abaixando o decote.

Para o segundo personagem, o flamingo, foram escolhidos a tiara, brincos, bolsa em seu formato e meia-calça com flamingos. A tiara confeccionada com plumas e EVA, a bolsa, feita a partir de um molde da internet, confeccionados pela autora com feltro e plumas cor de rosa. Os brincos foram comprados assim como a meia-calça arrastão, que foi tingida de rosa, e decoradas com pequenos flamingos de EVA. Na figura 35, pode-se observar detalhes dos acessórios e das fantasias confeccionadas.

Figura 35: fantasia de fada, unicórnio e sereia



Fonte: elaborada pela autora (2019)

O último *look* a ser confeccionado foi a Princesa-bruxa (figura 19). A princesa tem em sua característica vestido longo e rodado, com cores mais claras, deixando o *look* mais suave, na parte superior mangas princesa ou caída nos ombros. Na figura 36 é possível visualizar o desenho inicial, que tinha uma proposta diferente e ao lado o croqui que foi confeccionado.

Figura 36: esboço inicial princesa e croqui escolhido para confecção



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

O look definido trouxe uma saia godê completo, estilo *mullet*, que traz a ideia de princesa e muito brilho, para o destaque das peças. Igualmente, ao longo do desenvolvimento do *look* foram feitos muitos testes de composições, somando várias horas de planejamento, em diferentes dias, até ser definida. A fantasia foi bastante trabalhosa, tendo sido feita a modelagem da saia, um cálculo para a compra e corte do tecido, levando em torno de 1 hora para o corte, feito com muito cuidado, além de aproximadamente 12 horas para a confecção, acompanhadas pela autora. Na figura 37, pode-se compreender algumas das composições realizadas com os tecidos e também o processo de costura, o corte do molde e a fantasia provada na criança;

Figura 37: composições e processo de costura da princesa



Fonte: criada pela autora (2019)

Uma prova foi feita durante a confecção e quando pronta, foi percebido que a saia *mullet* teria ficado melhor se estivesse mais estruturada, com uma entretela, que fica como sugestão quando for reproduzida. A manga foi presa depois da prova, para que ficasse do tamanho correto. Para o segundo personagem, a bruxa, foi confeccionado uma tiara com chapéu, confeccionado com base de feltro forrado com tule plissado, a partir de um molde da autora. A bolsa, foi feita com um sapo de pelúcia

comprado, adaptado. As aranhas de plástico, foram aplicadas nos detalhes do chapéu e no tênis foram pintadas com spray dourado e enfeitadas com *glitter*.

Todos os looks e acessórios confeccionados são extremamente detalhados, confeccionados com atenção e cuidado, conseguiram traduzir a essência dos personagens escolhidos. Foi um trabalho árduo, mas com resultados compensadores. Dois dos *looks* poderão ser observados no capítulo da comunicação.

5.8 MODELAGEM

Nesse trabalho foi utilizada a modelagem plana, que para Treptow (2013, p.151) “os modelos são traçados sobre papel, utilizando uma tabela de medidas e cálculos geométricos”. Para a coleção, foram usadas modelagem nos quais a autora já possuía, como as bases de corpo tecido plano, frente e costas nos tamanhos 6, 8 e 10. Manga, molde de tecido plano modelo princesa tamanho 6 e 8. Pôr a autora já trabalhar com o público infantil, para o corte, as modelagens foram dobradas da mesma forma, frente e costas. Na frente, foi feito um recorte princesa na base que estava reta. Nas costas, o molde foi dobrado na lateral, cortado, e o quadrado do meio foi feito a partir da medida do molde dobrado x 4, pois o lastex exige o dobro do tecido que seria usado normalmente. As alças foram feitas com faixas, na medida da soma entre a alça da frente e costas do molde mais a margem para costura. A maioria dos detalhes é feito com faixas de tecido cortadas de forma reta. O cinto da saia é um recorte reto. As saias de tule, e forros também foram cortados retos,

Figura 38: modelagem



Fonte: elaborado pela autora (2019)

Foram criadas modelagens para as saias da sereia e da princesa. A sereia, é um godê completo curto, com um recorte frontal e nas costas é levemente mais comprida. Antes do corte, foi feito um teste no tecido failete para observar o caimento e estética.

Figura 39: modelagem saia princesa



Fonte: elaborado pela autora (2019)

Para a princesa, um godê completo mullet com pregas, inicialmente feito em papel pardo, colocado manequim para que fosse possível observar o efeito do molde. Depois, para o corte da peça, o molde sofreu algumas alterações, por conta da medida da cintura da criança e pelo comprimento que a saia ficaria.

6 COMUNICAÇÃO

A divulgação de uma nova coleção é sempre de grande importância para alcançar o sucesso esperado, ou a repercussão que se busca com a coleção. Segundo Treptow (2013) para o lançamento e divulgação de uma coleção pode-se fazer uso de uma ou diversas ações, entre elas: participação em feiras, release de imprensa, desfile, catálogo, vitrine.

A comunicação da coleção se deu por meio de uma campanha fotográfica. “O objetivo básico da comunicação é agarrar o público mais amplo possível, com uma sequência de *flashes* que permitam a rápida compreensão da mensagem” (COBRA, 2007, p.200). Serão três etapas de comunicação: para a banca avaliadora do trabalho, composta por professores da Universidade Feevale, para o e-book, no qual são dispostas as coleções dos alunos da disciplina e pode ser acessado através do site da Universidade Feevale e no Projeta-me, evento que é aberto para o público.

Em sequência ao cronograma proposto para a coleção fora agendado a realização das fotos com 2 looks. Foram escolhidas 4 fotos para a divulgação da coleção e para o e-book, junto ao release da coleção. Para as fotos, foi feita uma pesquisa prévia de cenário, poses e essência das fotos, que em seus exemplos traziam leveza, movimento, alegria, diversão para enfatizar a ideia da brincadeira e da infância. Nas crianças, fora usado uma beleza leve, feita pela autora, com maquiagem suave, apenas um glitter nos olhos, batom e penteados mais divertidos para enfatizar a beleza das crianças, porém sem exageros.

Figura 40: estudo de cenário/ poses/estilo/essência



Fonte: elaborada pela autora (2019)

As fotos foram tiradas dia 05 de maio de 2019 no Restaurante Nono Otávio, situado na cidade de Carlos Barbosa. O local foi escolhido por ter espaços grandes com grama, para que pudessem brincar, além de ser um lugar muito bonito, com cenários propícios para as fotos planejadas. As modelos, Marcella Sfoggia e Maria Julia Werner, ambas com 6 anos foram convidadas e autorizadas pelas mães, que as acompanharam nas fotos. A criação e confecção do cenário, produção e direção foram feitas pela autora. As nuvens foram confeccionadas com quadrados de TNT forradas com espuma e enfeitadas com luzinhas, as estrelas douradas feitas com EVA, a estrutura já existia no local e foi enfeitada com tecidos brancos. A penteadeira e demais objetos foram emprestados. A magia, diversão e imaginação foram as palavras chave do *shooting*, traspostos nas imagens. As fotos trazem as crianças brincando, trazem movimento e delicadeza. Foram usados os *looks* do unicórnio-mulher maravilha e a fada pirata, que podem ser vistos na figura 41, em algumas fotos do editorial;

Figura 41: Detalhes da coleção

Fonte: elaborada pela autora (2019)

As fotos levaram em torno de 2 horas, as meninas adoraram participar e o resultado ficou como o esperado pela autora. Para a divulgação, foi escolhida a foto utilizada para o banner, junto ao release da coleção, que podem ser observados na figura 42.

Figura 42: Foto conceito e release



IMAGINÉ

Na infância o mais incrível é a imaginação...
 Na imaginação, tudo pode!
 Pode brincar de ser;
 Ser quem e o que quiser;
 Criar, inventar e reinventar;
 Sentir-se;
 Sentir-se fada e de repente colocar seus acessórios de
 pirata para navegar em seu navio...
 Ou quem sabe, uma princesa em seu castelo, com
 chapéu de bruxa! Quem disse que toda princesa
 precisa ser boazinha?! Ou talvez, um unicórnio mulher
 maravilhosa...
 Criando, sonhando, compreendendo a realidade de
 forma divertida.
 Vivendo momentos mágicos, estimulando a
 criatividade, construindo assim, a sua essência!

Fonte: elaborada pela autora (2019)

Além das fotos, junto a comunicação, o release traz a ideia da imaginação, dos personagens, do se sentir quem e o que quiser. Traz a importância do brincar e nos lembra que como já citado no trabalho, que a imaginação auxilia a criança a compreender a realidade e que com ela, são alcançadas infinitas possibilidades. Para Treptow (2013, p.191) os releases “são textos de divulgação, normalmente acompanhados por fotos, enviados aos meios de comunicação”.

Ao longo das fotos também foram feitos *takes* de vídeos, editados e usados para comunicação da coleção nas redes sociais da autora. Além disso, também para a comunicação, foram utilizados o painel de inspiração, já apresentado anteriormente e o plano de coleção, apresentado na figura 43.

Figura 43: Plano de coleção

Fonte: elaborada pela autora (2019)

Por fim o desfile no Projeta-me, que aconteceu no teatro Feevale, no dia 25 de junho de 2019, que para Sorger é “[...] uma excelente maneira de mostrar a coleção, pois as roupas são mais valorizadas no corpo em movimento, mostrando seu caimento e drapeado”. (2009, p. 131). Complementa Treptow (2013), que a produção do desfile deve ser detalhada e meticulosa. Abaixo, segue a imagem 44 dos bastidores do projeta-me.

Imagem 44: bastidores do Projeta-me



Fonte: elaborada pela autora (2019)

Foi extremamente incrível visualizar o resultado de todo o processo deste trabalho, em uma coleção de fantasias infantis femininas, com suas peças e acessórios vestidos por crianças e apresentadas ao público na passarela, encantando e divertindo a todos e principalmente elas mesmas, um momento de muita alegria, brincadeira, assim, aguçando sua imaginação e criatividade, que pode ser vista na imagem abaixo, figura 45, no palco do projeta-me.

Imagem 45: bastidores do Projeta-me



Fonte: elaborada pela autora (2019)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este presente estudo teve como foco encontrar fundamentos teóricos a partir da problemática apresentada, para que fosse possível explorar e compreender a importância do uso de fantasias na infância e de que forma o uso da fantasia estimula a criatividade, para a criação e desenvolvimento de uma coleção de moda infantil com a temática fantasias e personagens.

Para compor a pesquisa, foram abordados a infância, com um breve histórico, em que foi possível perceber como a criança foi sendo reconhecida com suas particularidades ao longo da história. A contextualização do brincar, que pode ser entendido como atividade de grande importância para inúmeros aspectos na infância, atividade praticada a muitos anos de diferentes maneiras, que nunca perde a essência e também o estudo teórico do uso da fantasia no período da infância. Baseando-se nos estudos, é chegado ao entendimento de que o uso de fantasias no período da infância é de grande importância em determinados aspectos, entre eles, como abordado já ao longo da pesquisa, auxilia nas conexões entre o real e o imaginário, na compreensão destes, na expressão de sentimentos.

E para complementar e enriquecer o trabalho, um grupo focal com crianças, para obter os resultados da questão norteadora do trabalho: a importância do uso de fantasias na infância e de que forma estimula a criatividade. Com o grupo focal foi possível compreender que as fantasias e acessórios contribuem para o aguçar da criatividade e imaginação, atingindo assim, os objetivos específicos do trabalho. Pode ser percebido no depoimento das crianças e em seus desenhos, a diferença na primeira etapa, sem as fantasias, e na segunda etapa, vestindo-as. Elas foram mais criativas na criação dos personagens, em sua descrição e também como foram empregados o uso das peças dos acessórios.

Também no grupo focal, as crianças vestiram as fantasias de forma livre, reconheceram as peças como sendo de personagens específicos, além de dar grande importância aos acessórios. O objetivo geral foi atingido na medida que foi observado no grupo focal o quanto que o vestir a fantasia estimulou a criatividade, já que elas fizeram composições inesperadas.

Com isso, o tema da coleção surgiu. Mescla de personagens, peças que podem ser trocadas na brincadeira e acessórios. A coleção traz a mistura de dois personagens em cada look. Uma coleção rica em detalhes, com muita cor e brilho,

trazendo o encantamento da imaginação. O maior desafio da coleção, foi fazer com que os looks de diferentes personagens com características intrínsecas conseguissem ficar em harmonia, com cores e modelagens. Foi uma coleção muito especial, extremamente trabalhosa que levou inúmeras horas para ser planejada, desenhada, testada e costurada. Os looks escolhidos foram planejados com muito apreço e muitos metros de tecido. Foram terceirizados na parte da costura, que levou mais de 50 horas contando com o acompanhamento da autora, que ficou ao lado auxiliando em cada detalhe.

Pelo tempo para criação, longo tempo para confecção, quantidade de tecidos, essa coleção teve um custo muito alto, ficando quase que inviável para venda. Porém, será usada como uma coleção conceito, gerando um ótimo material para comunicação e divulgação da marca da autora. Futuramente, poderá ser reproduzida de forma mais simples, com menos tecidos e detalhes.

A parte mais gratificante do trabalho foi as provas com as meninas, que ficavam maravilhadas com as fantasias e o editorial para a comunicação da coleção, no qual toda a essência da coleção pôde ser percebida, com as crianças vestidas as fantasias, as roupas em movimento, com elas brincando, sentindo-se, imaginando.... Compreendendo ainda mais, a importância do uso das fantasias na infância.

REFERÊNCIAS

- ALBA, Jéssica Fernanda. **A moda infantil atual e o desaparecimento da infância**. Novo Hamburgo, RS: Universidade Feevale. 2013.
- ARAUJO, Yulle. **Fantasia da Infância**. Rio de Janeiro, BR, 2016. Disponível em <<http://pucridigital.com.pucrio.br/media/01Ecletica%2042%20Fantasia%20da%20infancia%2002-05.pdf>> acesso em: 03 out. 2017.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.
- BASÍLIO, Andressa. O que seu filho aprende com os super-herói. **Revista Crescer**, 2016. Disponível em: <<http://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2016/08/em-defesa-dos-super-herois.html>> acesso em: 25 set. 2017
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, BR. MEC/SEF, 1998.
- BARANOWSKI, Juliana. ARAUJO, Yulle. **Fantasia da Infância**. Rio de Janeiro, BR, 2016. Disponível em <<http://pucridigital.com.pucrio.br/media/01Ecletica%2042%20Fantasia%20da%20infancia%2002-05.pdf>> acesso em: 03 out. 2017.
- BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras: ontem e hoje**. Uberlândia, MG. 2005.
- BROWN, Tim. **Design Thinking**. Uma Metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010
- COBRA, Marcos. **Administração de Vendas**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- COBRA, Marcos. **Marketing e moda**. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.
- COBRA, Marcos. **Marketing Básico**. Uma Abordagem Brasileira. v.4, São Paulo, BR, 1997.
- CUNHA, Nilze Helena da Silva. **Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil, no mundo**. In: FRIEDMANN, Adriana. O Direito de Brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.
- CUNHA, Nilze Helena da Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.
- FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- FRIEDMANN, Adriana; MICHELET, André; BOMTEMPO; Edda [et al.] **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 2 ed. São Paulo, SP, 1992.

FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de Brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.

GOVÊA, Graça. **Psicoterapia com crianças** - fantasia, criatividade e saúde. Minuto Psicologia. [S.L] Disponível em: < <http://www.minutopsicologia.com.br/postagens/2016/07/04/psicoterapia-com-criancas-fantasia-criatividade-e-saude/>> acesso em 26 set. 2017.

IIDA, I. **Ergonomia**: projeto e produção. São Paulo: Edgard Blucher, 2005.

Instagram da marca **Imaginè**. Rio Grande do Sul. Disponível em <https://www.instagram.com/imaginemundo_/?hl=pt-br> acesso em 01 out. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; CERISARA. Ana Beatriz; BROUGÈRE; Gilles. DANTAS. Heloysa; PERROT. Jean; MRECH, Leny Magalhães; AMARAL. Maria Nazeré de Camargo Pacheco. **O brincar e suas teorias**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 1998.

KOTLER, Philip. **Administração de Marketing**. São Paulo: Atlas, 1998.

KOTLER, Philip; ARMSTRONG, Gary. **Princípios de Marketing**. 7. ed. Rio de Janeiro: Prentice-Hall, 2003.

KOTLER, Philip. **Marketing para o século XXI**: como criar, conquistar e dominar mercados. 16. ed. São Paulo: Futura, 1999.

LEI Nº 8.069. Presidência da República: Casa Civil. **Dispõem sobre o estatuto da criança e do adolescente e da outras providências**. Brasília, BR, 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em: 05 set. 2017.

MANDELLI, Camila Dal Pont. **Modelagem Do Vestuário**: Contribuições para a satisfação do usuário e sua utilização como diferencial competitivo da marca. Criciúma, Rio Grande do Sul. 2014.

MARTINS, Gilberto de Andrade; THEÓPHILO, Carlos Renato. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1998.

NUCADA, Luisa. **A importância dos personagens do universo infantil**. Curitiba, PR, 2015. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/viver-bem/saudeebemestar/filhos/importancia-dos-personagens-universo-infantil/>>. Acesso em: 28 ago. 2017.

O que não pode faltar em uma ficha técnica de vestuário. **AUDACES**. Disponível em: <<https://www.audaces.com/11-pontos-que-precisam-ser-colocados-em-uma-ficha-tecnica-de-vestuario/>> Acesso em 25 out. 2018.

MANSUR, Monique O que é Instagram? 2012. **TECHTUDO**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/07/o-que-e-instagram.html>> Acesso em 10 dez. 2018.

PIAJET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Imitação, Jogo e sonho, Imagem e Representação, Rio de Janeiro: Zahar, 1896.

POSTMANN, Neil. **O desaparecimento da infância**.. Glória, RJ: Graphia Editorial, 2011.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. Novo Hamburgo, RS, 2013.

REDAÇÃO DA REVISTA CRESCER. Vestir fantasias faz parte do mundo infantil. **Revista Crescer**, 2011. Disponível em <<http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,EMI16121-15131,00.html>> acesso em 01 out. 2017.

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre, Rio Grande do Sul: Artmed, 2010.

RODARI, Gianni. **Gramática da Fantasia**. 5 ed. São Paulo, BR, 1982.

RODRIGUES, Aline. **“Abrindo cortinas” – em cena: Crianças de 5 a 8 anos de idade vestindo fantasias em uma brinquedoteca**. Lajeado, RS: Centro Universitário Univates, 2012.

SILVA, Arlindo de Assis. **A importância do Lúdico para o desenvolvimento da criança**. Monte Negro, RO: Universidade de Brasília, Polo Ariquemes- RO, 2012.

SILVA, Eliana Freitas Coelho. RESENDE, Keila de Fátima. **Brinquedoteca: um espaço do faz de conta infantil**. Olhares e trilhas. Uberlândia, MG, 2010.

SORGER, Richard; UDALE, Jenny. **Fundamentos de design de moda**. Porto Alegre, Rio Grande do Sul: Artmed, 2009.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**. 5. ed. Planejamento de Coleção. 5 ed. São Paulo, BR, 2013.

UJUIIE, Nájela Tavares. Ação lúdica na educação infantil. **Colloquium Humanarum**, v.4, n.1, Presidente Prudente, SP, 2007.

VECTORE, Célia; KISHIMOTO, Tizuko M. Por trás do imaginário infantil: explorando a brinquedoteca. **Psicologia escolar e Educacional**, v.5, n.2, São Paulo, BR, 2001.

VYGOTSKY. L.S. **A formação social da mente**. São Paulo, BR, 1991.

APENDICE A: ROTEIRO GRUPO FOCAL

Primeira etapa. Atividade de desenhar através de perguntas chave-primeiramente sem o uso da fantasia: (+- 20 minutos). Explicação sobre como será a atividade, na qual as meninas irão escutando as perguntas e desenhando simultaneamente e individualmente, um personagem. Perguntas feitas no decorrer do desenho: - Desenhem um personagem...

- Quem é?
- Tem algum poder mágico?
- É do “bem”? Ou do “mau”?
- Que roupa usa? E que cor ela é?
- Como se sente? Está feliz ou triste?
- Onde está?
- Como é esse lugar? Tem árvores, casa, jardim, praia, piscina, mundo encantado...
- Do que ele não gosta?
- Do que ele mais gosta?
- O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo?
- Está usando algum acessório mágico?

Conforme forem finalizando os desenhos, chamar uma a um ambiente separado, para ter uma conversa sobre o desenho e perguntar as questões abaixo, para obter o porquê dessas escolhas, em uma gravação de áudio, analisando as respostas dadas e os desenhos.

- Quem é esse personagem?
- Tenho algum poder mágico?
- Sou do “bem”? Ou do “mau”?
- Como ele se sente? Está feliz ou triste?
- Onde ele está? Como é esse lugar?
- Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta?
- O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo?

Segunda etapa. Convidar as meninas a sentarem-se em um tapete, onde será contada uma história criada pela autora sobre a Fada Imaginé. Após a história contada, as meninas pegaram bilhetes com números 1, e 2, para separa-las em 2 grupos. As fantasias serão expostas às meninas, que, após a realização de um sorteio, o grupo 1 poderá escolher a roupa no primeiro momento, e o grupo 2 os acessórios, e depois inverter.

Deixar as meninas escolherem livremente as fantasias, interferindo somente em caso de atrito. Auxiliar no vestir. Quando prontas, deixa-las brincando, e uma a uma fotografar, e depois, fazer perguntas, gravar em áudio, questionando sobre que personagem são. Perguntas da segunda etapa:

- Quem é?
- Que poderes tem? O que faz?
- Onde está? O que está acontecendo?
- É do bem ou mal?
- Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia?
- Usa acessório mágico?

Quando os pais chegarem para buscar as meninas, ajuda-las a se trocarem.

Imagem de algumas fantasias disponibilizadas



Fonte: elaborado pela autora (2018)

APENDICE B: RESPOSTAS GRUPO FOCAL

Ana Paula, no desenho:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é esse personagem? 	Desenhou uma múmia com varinha mágica;
<ul style="list-style-type: none"> • Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”? 	É do mau;
<ul style="list-style-type: none"> • Como ele se sente? Está feliz ou triste? 	Se sente do bem;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde ele está? Como é esse lugar? 	Está dentro do sarcófago;
<ul style="list-style-type: none"> • Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta? 	Gosta de brinquedo, salgadinho e de brincar;
<ul style="list-style-type: none"> • O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo? 	Ele está “virando do mau”;
	Depois desenhou uma pessoa, que vai abrir o sarcófago, e a varinha vai colocar ela dentro do sarcófago. Ela tem medo de múmia e fantasma.

Ana Paula, com as fantasias:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é? 	Uma princesa;
<ul style="list-style-type: none"> • Que poderes tem? • O que faz? 	Poderes do bem;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde está? O que está acontecendo? 	Mora no interior, tem um castelo, onde mora muita gente, e tem crianças brincando;
<ul style="list-style-type: none"> • É do bem ou mal? 	Do bem;
<ul style="list-style-type: none"> • Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Usa acessório mágico? 	Tem poderes mágicos em sua coroa, poder da invisibilidade.

Lauren, no desenho:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é esse personagem? 	Ariel, a Pequena Sereia;
<ul style="list-style-type: none"> • Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”? • Que roupa usa? 	Vestindo a “roupa da Ariel”. Tem o poder de encantar os pescadores;
<ul style="list-style-type: none"> • Como ele se sente? Está feliz ou triste? 	Sentindo feliz;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde ele está? Como é esse lugar? 	Está no mar;
<ul style="list-style-type: none"> • Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta? 	
<ul style="list-style-type: none"> • O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo? 	Está cantando, ela tem uma estrela. Sem poderes mágicos.

Lauren, com a fantasia:

• Quem é?	Sereia mulher maravilha,
• Que poderes tem? • O que faz?	Poderes mágicos, sabe costurar roupas de bichos e pessoas, sabe nadar mais de mil km no mar;
• Onde está? O que está acontecendo?	Está no mar, sentada numa pedra, enfeitiçando, falando com os animais;
• É do bem ou mal?	Do bem;
• Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia.	Sente-se feliz;
• Usa acessório mágico?	Tem uma estrela.

Pietra, no desenho:

• Quem é esse personagem?	Rainha dos unicórnios,
• Tenho algum poder mágico? Que roupa usa? • Sou do “bem”? Ou do “mau”?	Não tem poder mágico, é do bem, usa uma roupa de invisibilidade; Ela usa uma coroa, que manda poder para ela não ficar doente.
• Como ele se sente? Está feliz ou triste?	
• Onde ele está? Como é esse lugar?	Está na floresta;
• Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta?	Não gosta de inimigos, gosta de gente do bem;
• O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo?	Ela se perdeu na floresta, e está andando.

Pietra, com a fantasia:

• Quem é?	Super girl e unicórnio;
• Que poderes tem? • O que faz?	Proteger os animais;
• Onde está? O que está acontecendo?	Está no castelo dos unicórnios, ele fica nas nuvens;
• É do bem ou mal?	Do bem;
• Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia.	
• Usa acessório mágico?	O acessório mágico é o chifre, e dentro de sua bolsa, onde estão as magias mais poderosas.

Eloísa, no desenho:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é esse personagem? 	Ela é o personagem;
<ul style="list-style-type: none"> • Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”? • Que roupa veste? 	Tem um sorvete mágico que congela os vilões, está usando uma roupa de princesa;
<ul style="list-style-type: none"> • Como ele se sente? Está feliz ou triste? 	Sentindo-se alegre;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde ele está? Como é esse lugar? 	Está na Disney;
<ul style="list-style-type: none"> • Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta? 	
<ul style="list-style-type: none"> • O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo? 	Tomando sorvete, vendo o Mickey com a cachorrinha.

Eloísa com a fantasia:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é? 	É uma bailarina, fada cozinheira;
<ul style="list-style-type: none"> • Que poderes tem? • O que faz? 	Seus poderes mágicos são: “fazer muita magia;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde está? O que está acontecendo? 	Está em um castelo mágico, brincando com as amigas;
<ul style="list-style-type: none"> • É do bem ou mal? 	Do bem;
<ul style="list-style-type: none"> • Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia. 	Se sente “legaaaal”. Não sente medo, fantasia favorita: princesa fada sereia.
<ul style="list-style-type: none"> • Usa acessório mágico? 	

Bianca no desenho:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é esse personagem? 	Unicórnio;
<ul style="list-style-type: none"> • Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”? 	Tem uma bola mágica que faz um arco-íris;
<ul style="list-style-type: none"> • Como ele se sente? Está feliz ou triste? 	Se sente feliz;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde ele está? Como é esse lugar? 	Está perto do arco-íris.
<ul style="list-style-type: none"> • Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta? 	
<ul style="list-style-type: none"> • O que está acontecendo com o personagem? 	
<ul style="list-style-type: none"> • O que está fazendo? 	

Bianca com a fantasia:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é? 	Fada Bailarina;
<ul style="list-style-type: none"> • Que poderes tem? • O que faz? 	A varinha, ela transforma animais em sapo;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde está? O que está acontecendo? 	
<ul style="list-style-type: none"> • É do bem ou mal? 	É do bem;
<ul style="list-style-type: none"> • Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia. 	Ela se sente corajosa com a saia mágica, não tem medo de nada;
<ul style="list-style-type: none"> • Usa acessório mágico? 	A varinha.

Emily no desenho:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é esse personagem? 	Um gato;
<ul style="list-style-type: none"> • Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”? • Usa que roupa? 	Não tem poderes mágicos, é do bem. Não veste nada;
<ul style="list-style-type: none"> • Como ele se sente? Está feliz ou triste? 	Sente-se bem;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde ele está? Como é esse lugar? 	
<ul style="list-style-type: none"> • Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta? 	Gosta de comer e sair.
<ul style="list-style-type: none"> • O que está acontecendo com o personagem? 	
<ul style="list-style-type: none"> • O que está fazendo? 	

Emily com a fantasia:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é? 	Bruxa Elsa (Elsa, personagem do filme Frozen);
<ul style="list-style-type: none"> • Que poderes tem? • O que faz? 	O poder do bem é descongelar as pessoas e o poder do mal é transformar os príncipes em sapos;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde está? O que está acontecendo? 	Está no castelo;
<ul style="list-style-type: none"> • É do bem ou mal? 	Do bem e do mau;
<ul style="list-style-type: none"> • Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Usa acessório mágico? 	Acessório mágico é a coroa, que congela as pessoas.

Andrieli, no desenho:

<ul style="list-style-type: none"> • Quem é esse personagem? 	Elsa e Ana, do filme Frozen;
<ul style="list-style-type: none"> • Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”? • Que roupa veste? 	Usam vestidos, e tem como poder mágico gelo nas mãos;
<ul style="list-style-type: none"> • Como ele se sente? Está feliz ou triste? 	Estão apaixonadas;
<ul style="list-style-type: none"> • Onde ele está? Como é esse lugar? 	Estão no jardim com um arco-íris;
<ul style="list-style-type: none"> • Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta? 	Gostam de magia.
<ul style="list-style-type: none"> • O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo? 	

Andrieli com a fantasia:

• Quem é?	É unicórnio;
• Que poderes tem? • O que faz?	Tem poder do arco-íris, ele joga poderes do arco-íris brilhantes, faz os unicórnios imitarem as pessoas;
• Onde está? O que está acontecendo?	Mora no arco-íris;
• É do bem ou mal?	É do bem;
• Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia.	Ela não sente medo, se sente poderosa.
• Usa acessório mágico?	

Thauana no desenho:

• Quem é esse personagem?	Cinderela;
• Tenho algum poder mágico? • Sou do “bem”? Ou do “mau”?	Ela é do bem;
• Como ele se sente? Está feliz ou triste?	Feliz;
• Onde ele está? Como é esse lugar?	Está em um castelo;
• Do que o personagem não gosta? E do que ele mais gosta?	
• O que está acontecendo com o personagem? O que está fazendo?	Ela está na frente do castelo cantando.

Thauana com a fantasia:

• Quem é?	Bruxa princesa boa;
• Que poderes tem? • O que faz?	Tem poderes de transformar pessoas más em boas;
• Onde está? O que está acontecendo?	
• É do bem ou mal?	É uma bruxa do bem;
• Como se sente? Como se sente quando veste a fantasia.	Legal!
• Usa acessório mágico?	

APENDICE C: HISTÓRIA CONTADA

A FADA IMAGINÉ

Era uma vez, num vilarejo distante, uma pequena fada que se chamava Imaginè. Ela estudava numa escola de fadas, e que gostava muito de crianças pois teve que ajudar a criar suas irmãs fadinhas, que eram mais novas que ela. Em um belo dia, brincando com suas irmãs, a fada Imaginè percebeu que elas adoravam brincar com fantasias pois viviam pegando emprestadas das outras fadas na escola, pois estavam cansadas de serem somente fadas, elas queriam mais!

No dia da organização do seu quarto, a Fada Imaginè encontrou alguns retalhos de tecidos que tinham sobrado do carnaval das Fadas, e teve uma brilhante ideia! Costurar algumas fantasias para suas irmãs para que elas não precisassem mais pegar as das outras fadinhas emprestadas.

Então, ela se matriculou no curso de costura para fadas. Dedicou-se, estudou, e, logo as mais lindas fantasias iam ficando prontas: saias de tule, colãs bordados com lantejoulas brilhantes, saias de unicórnio, roupas de bruxas, fantasias de bailarinas. Quando terminava de confeccionar, a fada jogava um feitiço com pó mágico com sua varinha e.... PUM!! As roupas viravam mágicas!

A fada Imaginè ficou tão feliz com as fantasias que resolveu entrega-las somente em um dia muito especial, o dia das crianças fadas! Chegando naquele dia....a fada Imaginè disse:

- Essas fantasias são mágicas, vestindo elas, vocês podem ser quem vocês quiserem: fadas-bruxas, fadas-princesa, ou quem sabe, fadas-unicórnio! Super-fadas, Bat-fadas e podem ser também fadas-sereias...

As irmãs ficaram muito felizes, pois já não aguentavam mais só vestir roupas de fadas, elas queriam ser também ser outros personagens, ter novos poderes, e sentir-se livres para brincar e imaginar.

Começaram a brincar, e a irmã mais nova, Flora, vestiu-se com o chapéu e capa de bruxa e com a cauda de sereia, e assim podia nadar e transformar os sapos em príncipes. A outra irmã Flora, colocou uma roupa de unicórnio e a coroa de princesa, e foi o primeiro unicórnio a ter seu próprio reino e transformava todas as nuvens em algodão doce. A outra irmã vestiu-se com a saia de bailarina e com a capa da mulher-maravilha e então quando fazia um salto poderia sair voando pelo céu, e a irmã Primavera vestiu-se de *bat-girl* com o chifre do unicórnio e podia ver durante a noite e com sua capa, conseguia ficar mais poderosa.

As irmãs fadinhas ficaram tão felizes com as fantasias que ajudaram a fada Imaginè a fazer novas fantasias que poderiam vestir muitas crianças, para que pudessem brincar e ser quem quisessem! Por isso, hoje, deixaram aqui um presente para vocês!

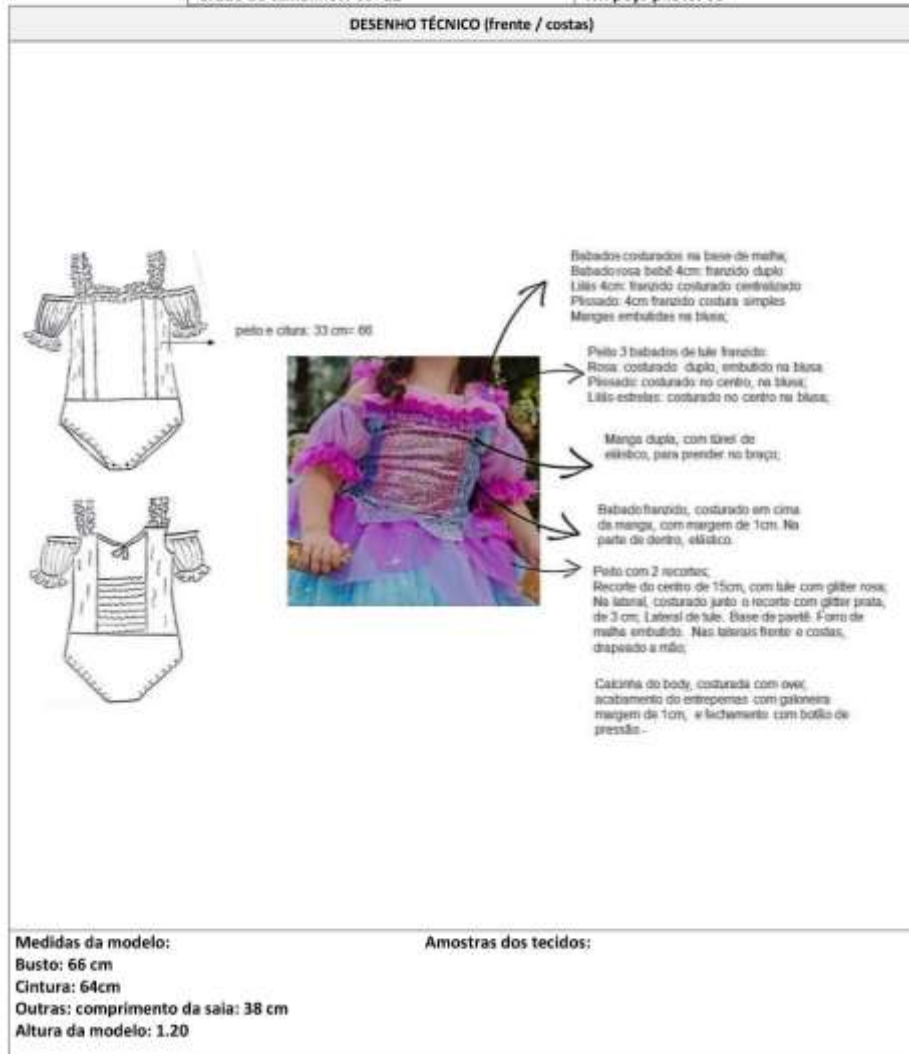
Deixaram algumas fantasias mágicas aqui na nossa casa hoje....

APÊNDICE D: FICHAS DE PROTOPIA

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia de Fada Pirata	Coleção: Imaginê
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 06

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



peito e cintura: 33 cm - 66

Babados costurados na base de malha;
 Babado rosa bebê 4cm: franzido duplo
 Lâlas 4cm: franzido costurado centralizado
 Pliado: 4cm franzido costas simples
 Margens embutidas na blusa;

Peito 3 babados de tule franzido:
 Rosa: costurado duplo, embutido na blusa
 Pliado: costurado no centro, na blusa;
 Lâlas estrelas: costurado no centro na blusa;

Manga dupla, com tãnel de elástico, para prender no braço;

Babado franzido, costurado em cima da manga, com margem de 1cm. Na parte de dentro, elástico.

Peito com 2 recortes:
 Recorte do centro de 15cm, com tule com glitter rosa;
 Na lateral, costurado junto a recorte com glitter prata, de 3 cm; Lateral de tule. Base de poelê. Forro de malha embutido. Nas laterais frente e costas, drapado a mão;

Costura do body, costurada com over, acabamento do estropenho com gileteira margem de 1cm, e fechamento com botão de pressão.

Medidas da modelo:
 Busta: 66 cm
 Cintura: 64cm
 Outras: comprimento da saia: 38 cm
 Altura da modelo: 1.20

Amstras dos tecidos:

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
<p>Body com 3 babados no decote princesa, 2 recortes frontais de tule com glitter rosa e prata, aplicados em cima do paetê lilás, que é a base.</p> <p>Laterais da frente e costas com tule de estrelas drapeado a mão. Forro de malha. Costura limpa.</p> <p>Costas com recorte, faixa de lastex no centro, costurado em malha e tule para acabamento. Mangas bufantes duplas, recortadas, com tubo de elástico na parte superior da manga, para prender no braço. Elástico na emenda do babado de tule plissado na ponta.</p> <p>Calcinha do body, costurada com over, acabamento do entrepernas com galoneira margem de 1cm, e fechamento com botão de pressão -</p>

MATÉRIA-PRIMA						
TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
1. Tule com glitter	Prata	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
2. Tule com glitter	Rosa	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
3. Tule com estrelas	Azul	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
4. Tule com estrelas	lilás	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
5. Tule com estrelas	Rosa	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
6. Malha de paetê	Lilás	1.30	96% poliéster 4% elastano	Entremalhas	79,90mt	
7. Tule plissado	Lilás	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
8. Tule plissado	Lilás escuro	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
9. Malha Suy	Azul	1.40	92% poliéster 8% elastano	SuiTêxtil	30,90mt	
10. Paetê	Dourado	1.30	10% poliéster	DGP tecidos	79,90mt	

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Lastex 100 mt	Branco	100% poliéster	Mackro aviamentos	4,95	
Botão de pressão 12mm	Prata	latão	Mackro aviamentos	0,35 uni.	2 unid.
Elástico 0.5mm	Branco	69% poliéster e 31% látex	Makro aviamentos	0,32 mt.	1 mt.
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro avimentos	11,28 / 100g	

TERCEIRIZAÇÕES				
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
1. Costura		Lourdes Tironi	70,00	

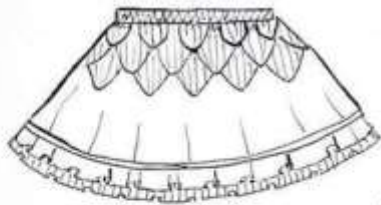
REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
<p>1ª prova: Na primeira prova foi possível perceber que o body, feito a partir do molde 6 maior estava um pouco grande. Ajustes tiveram que ser feitos. Também, foi percebido a necessidade de ter uma fita nas laterais da parte superior das costas para que o body não ficasse caindo.</p> <p>2ª prova:</p>

Data de aprovação: _____ Responsável: _____

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia de Fada Pirata	Coleção: Imaginê
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 06

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Cinto duplo de malha de 4 cm, tule com glitter na parte externa. Cintura com elástico. 70 cm esticado - 56 cm relaxado

Folhas de tule com glitter prata levemente franzidas encostando as laterais superiores;

Folhas de tule plissado roxo, levemente franzidas, costuradas entre as folhas prata;
Folhas lilás, franzidas, encostando as laterais superiores.

Duas camadas de tule com estrelas franzidas, de 32 cm, com duas alturas de tecido, costuradas nas laterais.

Abaixo, 3 camadas de tule azul bebê duplo, franzido, 1 camada de filô, forro de cetim, com 1 faixa de filô franzido, costurado no cetim. Forro costurado de forma inversa, deixando a costura limpa na cintura, bainha dupla, de 1cm.

Babados rosa de 5cm em cima, lilás plissado abaixo de 6cm- franzidos e duplos costurados na ponta da saia. Acabamento com uma faixa de paetê dourada;

Medidas da modelo:

Busto: 66 cm

Cintura: 64cm

Outras: comprimento da saia: 38 cm

Altura da modelo: 1.20

Amstras dos tecidos:

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
A saia possui elástico na cintura, camadas de tule com glitter prata recortado em formato de folha, que traz a característica da fada, camadas de tule plissado de 2 tons de lilás também recortados nesse formato com diferentes comprimentos. Camadas de tule com estrelas azul, na barra babados de tule com estrelas rosa e plissado lilás, com uma fita de paetê dourada. Mais camadas de tule e filô para armação e forro de cetim azul claro

MATÉRIA-PRIMA						
TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com glitter	Prata	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com estrelas	Azul	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule plissado	Lilás	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Tule plissado	Lilás escuro	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Paetê	Dourado	1.30	100% poliéster	DGP tecidos	79,90mt	
Tule	Azul bebê	2.40	100% poliamida	Entremalhas	4,75	
Filô	Branco	3.00	100% poliamida	Entremalhas	8,90	
Cetim sem elastano	Azul bebê	1.50	100% poliamida	Entremalhas	7,90	
Malha suy	Azul	1.40	92% poliéster 8% elastano	SulTêxtil	30,90	

AVIAMENTOS- fada saia					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Elástico 30mm	Branco	59% Poliéster, 29% Elastodieno, 12%	Makro aviamentos	3,75 mt.	
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro avimentos	11,28 / 100g	

TERCEIRIZAÇÕES				
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
2. Costura		Rosilei Hass	90,00	

--	--	--	--	--

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª prova: Sala precisou ter mais armação. 2ª prova: ok

Data de aprovação: _____ Responsável: _____

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia Sereia Flamingo	Coleção: Imaginê
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 08

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Medidas da modelo:
Busto: 70
Cintura: 72
Comprimento da saia:
Altura da modelo: 1.28

Amostras dos tecidos:

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
<p>Sereia; Blusa com recorte frontal, base de malha verde água, laterais forradas com tule de estrelas verde-água, no centro recorte com paetê lilás, forrada com um tule plissado, bordada com pérolas douradas de forma que lembra uma concha. Alças com babados de tule na cor verde e 2 tons de lilás. Mangas de tule plissado, com elástico na parte superior. Calcinha do body, costurada com over, acabamento das entrepernas com galoneira margem de 1cm e fechamento com botão de pressão.</p>

MATÉRIA-PRIMA body sereia						
TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com glitter	Prata	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com estrelas	Lilás	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Verde	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule plissado	Lilás	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Tule plissado	Lilás escuro	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Malha biquini	Verde		92% poliéster 8% elastano	SulTêxtil	30,90	
Paetê	Dourado	1.30	100% poliéster	DGP tecidos	79,90mt	
Failete	Lilás	1.50	100% poliéster	Entrenalhas	4,50 mt	
Malha de paetê	Lilás	1.30	96% poliéster 4% elastano	Entremalhas	79,90mt	

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Lastex 100 mt	Branco	100% poliéster	Mackro aviamentos	4,95	
Botão de pressão 12mm	Prata	latão	Mackro aviamentos	0,35 uni.	2 unid.
Elástico 0.5mm	Branco	69% poliéster e 31% látex	Makro aviamentos	0,32 mt.	1 mt.
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro avimentos	11,28 / 100g	
Pérolas 6MM	Douradas	100% ABS	Mackro avimentos	5,00pc	

TERCEIRIZAÇÕES				
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	

3. Costura	Lourdes Tironi	70,00
------------	----------------	-------

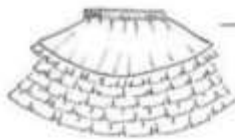
REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª prova: Na primeira prova foi possível perceber que os babados no peito do body estavam muito pesados, após a prova, foi desmanchado, e recolocado com as camadas de babados reposicionadas. A saia precisou de armação e também reposicionar uma fileira de babado.
2ª prova:OK.

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia Sereia Flamingo	Coleção: Imaginè
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 08

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Mulot mais curto, na parte da frente: 8cm
Parte mais comprida, nas costas: 18cm

Cinto de failete, forado de tule
com glitter, elástico de 3cm,
Elástico esticado: 80cm
Elástico relaxado: 60cm



Saia grãfi total mulot, com 2 pregas macho na parte da frente,
com emenda nas laterais com costura reta, forada com failete
lãis, com babados lãis entubidos: 1 faixa forada simples de
7cm, mais 1 faixa dupla, e 1 faixa simples de 10cm. A faixas
são emendadas com costura reta.

Faixa de failete, com uma altura, mais 15 cm de
tecido. Nela são aplicados os babados da saia,
4 camadas de babados, de aproximadamente 10
cm de altura, costurados nas marcações.

Medidas da modelo:
Busto: 70
Cintura: 72
Comprimento da saia:
Altura da modelo: 1.28

Amostras dos tecidos:

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Sereia: Saia godê completo mullet, -com base de failete lilás, forrada com tule com glitter prata, com um babado de tule com estrelas lilás, embutido, costura limpa. Na camada abaixo, babados de tule lilás com estrelas, plissado com glitter lilás e com estrelas e glitter na cor verde. Os babados e o recorte da saia, foram posicionados de forma em que lembrasse da cauda da sereia. A base para a costura dos babados e o forro são de failete, No forro também há camadas de filó para armação da saia.

MATÉRIA-PRIMA saia sereia

TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com glitter	Prata	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com estrelas	Lilás	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Lilás	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule plissado	Lilás	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Tule plissado	Lilás escuro	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Tule cristal	Verde água	1.40	100% poliéster	Entremalhas	10,90 mt	
Failete	Lilás	1.50	100% poliéster	Entrenalhas	4,50 mt	
Filó	Branco	3.00	100% poliamida	Entrenalhas	8,90 mt	

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Elastico 30mm	Branco	59% Poliéster, 29% Elastodieno, 12%	Makro aviamentos	3,75 mt.	
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro avimentos	11,28 / 100g	

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
1. Costura		Lourdes Tironi	86,00	

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª prova:

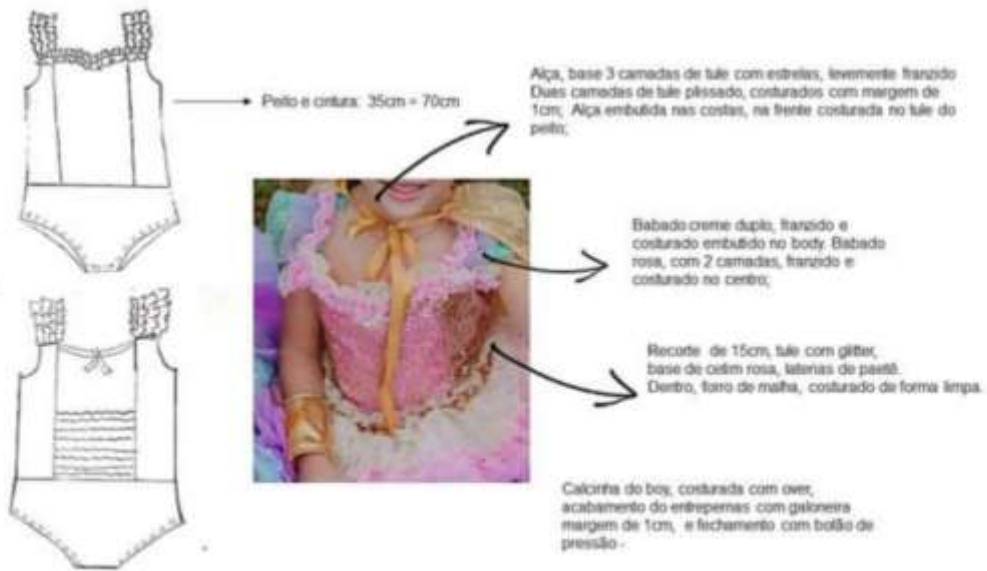
Na primeira prova foi possível perceber a necessidade de mais tecido nos babados, que de prontidão foram aplicados.

2ª prova: ok.

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia de Unicórnio mulher-maravilha	Coleção: Imaginê
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 08

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Medidas da modelo:
 Busta: 71
 Cintura: 73
 Comprimento da saia:
 Altura: 1.30

Amostras dos tecidos:

BODY UNICÓRNIO DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
<p>O body, confeccionado com paetês dourados nas laterais da frente e costas. No recorte central, tule com glitter rosa e forro de malha, costurado de forma "limpa". O decote é princesa, com acabamento em babados rosa e creme. Nas costas possui um recorte na parte das alças, e no centro das costas, um quadrado costurado com lastex.</p> <p>A faixa de lastex, feita com cetim, forrada com tule com estrelas. Nas mangas babados coloridos de tule com estrelas franzidos de diferentes tamanhos. Calcinha do body, costurada com over, acabamento do entrepernas com galoneira margem de 1cm, e fechamento com botão de pressão -</p>

MATÉRIA-PRIMA						
TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com glitter	Rosa	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com estrelas	Creme	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	lilás	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Azul	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Verde	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Amarelo	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule plissado	Lilás	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Tule plissado	Lilás	1.40	100% poliéster	DGP tecidos	16,90mt	
Malha Suy	Coral	1.40	92% poliéster 8% elastano	SulTêxtil	30,90mt	
Paetê	Dourado	1.30	100% poliéster	DGP tecidos	79,90mt	
Cetim sem elastano	Rosa bebê	1.50	100% poliamida	Entremalhas	7,90 mt	

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Lastex 100 mt	Branco	100% poliéster	Mackro aviamentos	4,95	
Botão de pressão 12mm	Prata	latão	Mackro avimentos	0,35 unid.	2 unid.
Elastico 0.5mm	Branco	69% poliéster e 31% látex	Makro aviamentos	0,32 mt.	1 mt.
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro avimentos	11,28 / 100g	

TERCEIRIZAÇÕES				
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
2. Costura		Rosilei Hass	70,00	

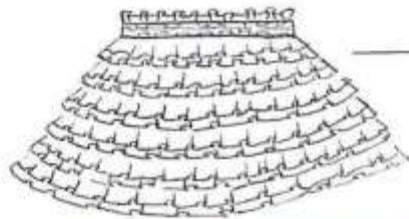
REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
<p>1ª prova: Na primeira prova foi possível perceber que o body estava um pouco grande. Ajustes tiveram que ser feitos. Também, foi percebido a necessidade de ter uma fita nas laterais da parte superior das costas para que o body não ficasse caindo.</p> <p>2ª prova: tudo ok.</p>

Data de aprovação: _____ Responsável: _____

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia de Unicórnio mulher-maravilha	Coleção: Imaginê
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 08

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento total: 40cm
Elástico esticado: 70cm-
relaxado- 60cm



Babado duplo franzido com margem de 0,5 cm costurado no cinto.

Cinto de malha duplo, com elástico
Faixa de paetê dourado franzido no centro;

Babados de tule com estrelas, duplos franzidos. Faixas emendadas nas laterais com over.
2 babados de cada cor, com 08 e 10 cm, costurados juntos, com margem de 0.5cm.

costurados no tecido failete, franzido posteriormente para emendar com o cinto.

Forro de failete franzido de 34 cm, Amiação com duas faixas de filó, franzidas e costuradas com margem de 1cm, over na parte superior; postas no forro da saia, de 40 cm. Bainha simples, 1cm.

Medidas da modelo:

Busto: 71

Cintura: 73

Comprimento cintura ao joelho: 35cm

Amostras dos tecidos:

Outras:
DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
<p>A saia com 12 camadas de babados duplos. Cada cor é costurada junta, e possui 2 cm de diferença de comprimento;</p> <p>Elástico na cintura, cinto de malha. Detalhe de babado de paetê dourado franzido no centro, aplicado ao cinto. Base para costura dos babados e armação de failete.</p> <p>Faixas de filó costuradas ao forro para armação.</p>

MATÉRIA-PRIMA						
TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com estrelas	Creme	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Ilíás	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Azul	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Verde	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Amarelo	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Paetê	Dourado	1.30	100% poliéster	DGP tecidos	79,90mt	
Failete	Branco	1.50	100% poliéster	Entremalhas	4,50 mt	
Filó	Branco	3.00	100% poliamida	Entremalhas	8,90	

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Elástico 30mm	Branco	59% Poliéster, 29% Elastodieno, 12%	Makro aviamentos	3,75 mt	
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro avimentos	11,28 / 100g	

TERCEIRIZAÇÕES				
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
3. Costura		Lourdes Tironi	95,00	

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª prova: A saia ficou larga, pois era muito pesada e o elástico não sustentava. O elástico foi apertado. Também, sentiu-se necessidade de armação, e foi costurada então 2 faixas de filô no forro.

2ª prova: tudo ok.

Data de aprovação: _____ Responsável: _____

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia de Princesa Bruxa	Coleção: Imaginè
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 10

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)

Alça com base de 2 camadas de tule rosa dobrada, com laçnet de elástico. Em cima babado duplo, franzido, costurado com margem de 0.5 cm, no meio alça de tule simples franzido no centro, na lateral, babado duplo de tule azul, franzido, com margem de costura de 0.5 cm

Faixa de tule, costurados um no outro, presos no centro da blusa e nas alças das costas;

Peito com aplicação de recorte oval, com acabamento com babado de tule de 4 cm com glitter - franzido - simples. No centro 3 duplas de fitas que se cruzam, presas nas laterais e no centro. Forro do peito de malha, costurado de forma "limpa";

Catirfa do body, costurada com over, acabamento do entrepeças com galoneira margem de 1cm, e fechamento com botão de pressão.

Peito e cintura: 37cm = 74cm

Medidas da modelo:
Altura: 1.40
Busto: 74
Cintura: 73
Outras:

Amostras dos tecidos:

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
<p>Body com decote princesa, alças com babados de tule com estrelas para a sustentação, com mangas caídas nos ombros com 3 camadas de tule com estrelas. Base do corpo em cetim azul forrado com tule com glitter. Recorte v no centro com forro rosa bebê, por cima tule com glitter prata. Fitas douradas cruzando no centro, com um babado de tule com glitter rosa para acabamento. Costas no formato já citado anteriormente, feita com base de cetim forrado com tule com estrelas. Body com fechamento com botões de pressão, e acabamento do entrepernas com galoneira 1cm.</p>

MATÉRIA-PRIMA						
TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com glitter	Prata	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com glitter	Rosa	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com estrelas	Azul	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa bebê	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa forte	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Cetim sem elastano	Azul bebê	1.50	100% poliamida	Entremalhas	6,90 mt	
Cetim sem elastano	Rosa bebê	1.50	100% poliamida	Entremalhas	6,90 mt	
Malha Suy	Azul	1.40	92% poliéster 8% elastano	SuiTêxtil		

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Lastex 100 mt	Branco	100% poliéster	Mackro aviamentos	4,95	
Botão de pressão 12mm	Prata	latão	Mackro aviamentos	0,35 uni.	2 unid.
Elástico 0.5mm	Branco	69% poliéster e 31% látex	Makro aviamentos	0,32 mt.	1 mt.
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	11,28 / 100g	
Fita	Dourada	Poliéster / Nylon	Mackro aviamentos	1,00 mt	1 mt

TERCEIRIZAÇÕES				
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
4. Costura		Lourdes Tironi	70,00	

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

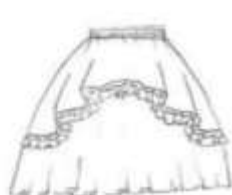
1ª prova: Abaixar um pouco a alça. Medir o tule dos braços:
2ª prova: ok

Data de aprovação: _____ Responsável: _____

FICHA TÉCNICA DE PROTOPIA

Estilista: Julia Canal	Referência:
Produto: Fantasia de Princesa Bruxa	Coleção: Imaginê
Modelista: Julia Canal	Data: 15.05.2019
Grade de tamanhos: 06 -12	TM peça piloto: 10

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Mulët, parte mais comprida: 50cm
 Parte mais curta, na frente: 26 cm
 Babado de 7 cm e 2 cm,
 Tule de 60cm

Cintu de tule com glitter, forado com cetim.
 Elástico de 3cm de largura.
 Elástico enfiado: 78cm
 Elástico relaxado: 39



Mulët, de tule com glitter: 4 pregas finas de 2cm na parte frontal com distância de 1 cm. Emenda nas laterais.

Faixas de babado, emendadas com a reta. Babado rosa com 2 camadas de tecido, levemente franzido. Babado azul, franzido, costurado duplo. Ambos costurados na ponta da saia, de forma em que ficassem com a costura limpa, embudados na saia. Saia com forro de cetim.

Na saia, uma altura e meia de tecido de tule com estêrilas, emendada com costura reta. Abaixo, 1 camada de tule com glitter, com 2 alturas de tecido, emendadas com costura reta; 2 camadas duplas de tule rosa bebê; 2 faixas de fitã, franzidas, costuradas no forro de cetim, com uma altura mais 50cm de tecido, emendado com costura reta. Faixa de 1cm dupla costurada com reta, forro de cetim.

Medidas da modelo:

Altura: 1.40

Busto: 74

Cintura: 73

Outras:

Amstras dos tecidos:

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Saia godê total, com pregas, mullet, traz a ideia de uma princesa moderna. Base de cetim azul bebê forrada com tule com glitter prata e na borda da saia 2 babados para acabamento, rosa e azul de tule com estrelas. Cinto com elástico. Abaixo, camadas de tule rosa bebê com estrelas e forro da mesma cor.

MATÉRIA-PRIMA

TECIDO	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tule com glitter	Prata	1.30	100% poliamida	Empório das Sedas	89,90 mt	
Tule com estrelas	Azul	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa bebê	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Tule com estrelas	Rosa forte	1.60	100% poliéster	AliExpress	12,90 mt	
Cetim sem elastano	Azul bebê	1.50	100% poliamida	Entremalhas	6,90 mt	
Cetim sem elastano	Rosa bebê	1.50	100% poliamida	Entremalhas	6,90 mt	
Malha Suy	Azul	1.40	92% poliéster 8% elastano	SulTêxtil	30,90 mt	
Tule	Rosa	2.40	100% poliamida	Entremalhas	4,75 mt	
Tule Cristal	Rosa	1.40	100% poliéster	Entremalhas	10,90 mt	
Filô	Branco	3.00	100% poliamida	Entremalhas	8,90 mt	

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Lastex 100 mt	Branco	100% poliéster	Mackro aviamentos	4,95	
Botão de pressão 12mm	Prata	Latão	Mackro aviamentos	0,35 uni.	2 unid.
Elástico 3,00 mm	Branco	69% poliéster e 31% látex	Makro aviamentos	0,32 mt.	1 mt.
Linha Reta Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	4,13 rolo	
Fio Overlock Bonfio	Branco	100% Poliéster	Mackro aviamentos	11,28 / 100g	
Fita	Dourada	Poliéster / Nylon	Mackro aviamentos	1,00 mt	1 mt

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo	
1. Costura		Lourdes Tironi	85,00	

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª prova:

Na primeira prova foi possível perceber que a parte godê completo da saia teria ficado melhor com entretela. Apertar um pouco o elástico. Mais armação.

2ª prova: OK

Data de aprovação: _____ Responsável: _____